平成5年5月30日発行　第8巻第9号通巻91号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

THE BATTLE OF DESTINY

月刊ゲーメスト増刊

餓狼伝説2

TM



12戦士 伝説の全貌
開発者描き下ろしイラスト

メーキング・オブ・餓狼伝説2
開発者が明かす㊙インタビュー
初公開!! 設定原画集

古葉美一劇場
餓狼伝説2 風雲学乱編

餓狼の巻
前人未到の
投稿イラスト集

対CPU&
対戦究極超攻略

宿命の増刊!!

スペシャル特別付録
大張正己描き下ろしポスター
宿命の大大プレゼント

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.91
1200yen

月刊ゲーメスト増刊
THE BATTLE OF DESTINY
餓狼伝説2

CONTENTS

THE BATTLE OF DESTINY
宿命への挑戦

ストーリーダイジェスト……2

12戦士 伝説の全貌

テリー・ボガード……9
アンディ・ボガード……12
東 丈……16
ビッグ・ベア……20
山田十平衛……24
チン・シンザン……28
キム・カッファン……32
不知火 舞……36
ビリー・カーン……40
アクセル・ホーク……42
ローレンス・ブラッド……44
ヴォルフガング・クラウザー……46

徹底公開
メーキング・オブ・餓狼伝説2

開発インタビュー……50
設定原画集……53
キャラクター相関図……64
開発日記……66
データファイル……68
アニメダイジェスト……70

古葉美一劇場

餓狼伝説2 風雲学乱編……73

餓狼の砦

餓狼伝説2 アイランド……86
DOHJINコーナー……95
編集後記……96
投稿イラストギャラリー……97

あの娘の胸に釘づけだ！

ニンニン娘の悩ましポーズ集……100

究極超攻略
キミも伝説のプレイヤーになれる!!
対CPU攻略

対CPU基礎講座……102
テリー・ボガード……103
アンディ・ボガード……105
東 丈……107
ビッグ・ベア……109
山田十平衛……111
チン・シンザン……113
キム・カッファン……115
不知火 舞……117

対戦攻略

対戦基礎講座……119
アンディ・ボガード……120
東 丈……122
不知火 舞……124
キム・カッファン……126
テリー・ボガード……128
ビッグ・ベア……129
山田十平衛……130
チン・シンザン……131

どど〜んと大プレゼント

プレゼントのお知らせ……132

表紙イラスト：SNK「餓狼伝説2」

餓狼伝説2



THE BATTLE OF DESTINY
宿命への挑戦

ストーリーダイジェスト

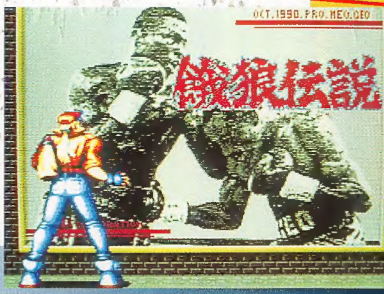


父の仇討だ！ギース、お前を倒す!!

餓狼伝説

10年の歳月…









サウスタウンを暴力と金の力で思うがままに支配しようと企むギース・ハワード。

そんな野望を企むギースに、正義感がひと一倍あるジェフ・ボガードが、何としても阻止すべく立ち上がった。

しかし、1981年、ジェフは、何者かの手により、帰らぬ人となった。

ジェフが倒れたとき、そこへ2人の少年とジェフの師タンが駆け寄った。

名前は、テリー・ボガードとアンディ・ボガード。ジェフの息子たちなのだが、実は養子で、小さいころからジェフに格闘技を教わり、悪に立ち向かうには、正義感だけではなく、力も必要だということを知っていた。

しかし仇討ちをするには、10年という修業の期間を経なければならなかった。

そして、10年後、マーシャ

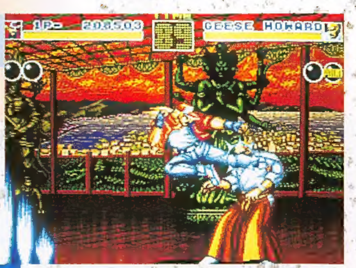
イラスト　MONDO.恵



GEESE









JEFF



ルアーツを習得した兄のテリー、骨法を習得した弟のアンディ、加えてよき協力者となるムエタイの達人、東丈の3人は、ギースを倒すべく、キングオブザファイターズに参加した。

ジェフの子供たちと知ったギースは、あらゆる手段を講じ、抹殺しようと試みるが、ことごとく失敗し、ついに、眼前に3人が現れた。

ギースの強さはハンパではなかった。しかしそんなことでひるむ3人でもなかった。

苦しい闘いの末、ついにギースを倒した。

悪の根源、ギースを倒したことで、再びサウスタウンに平和が戻ったのであった。

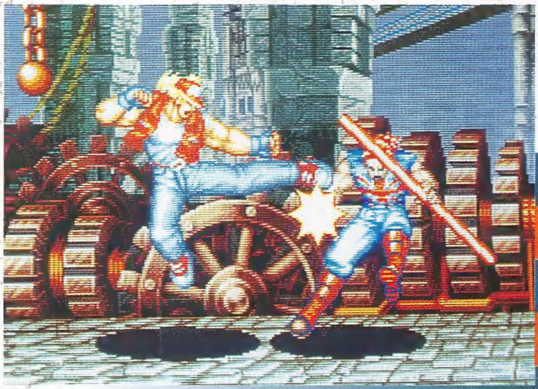


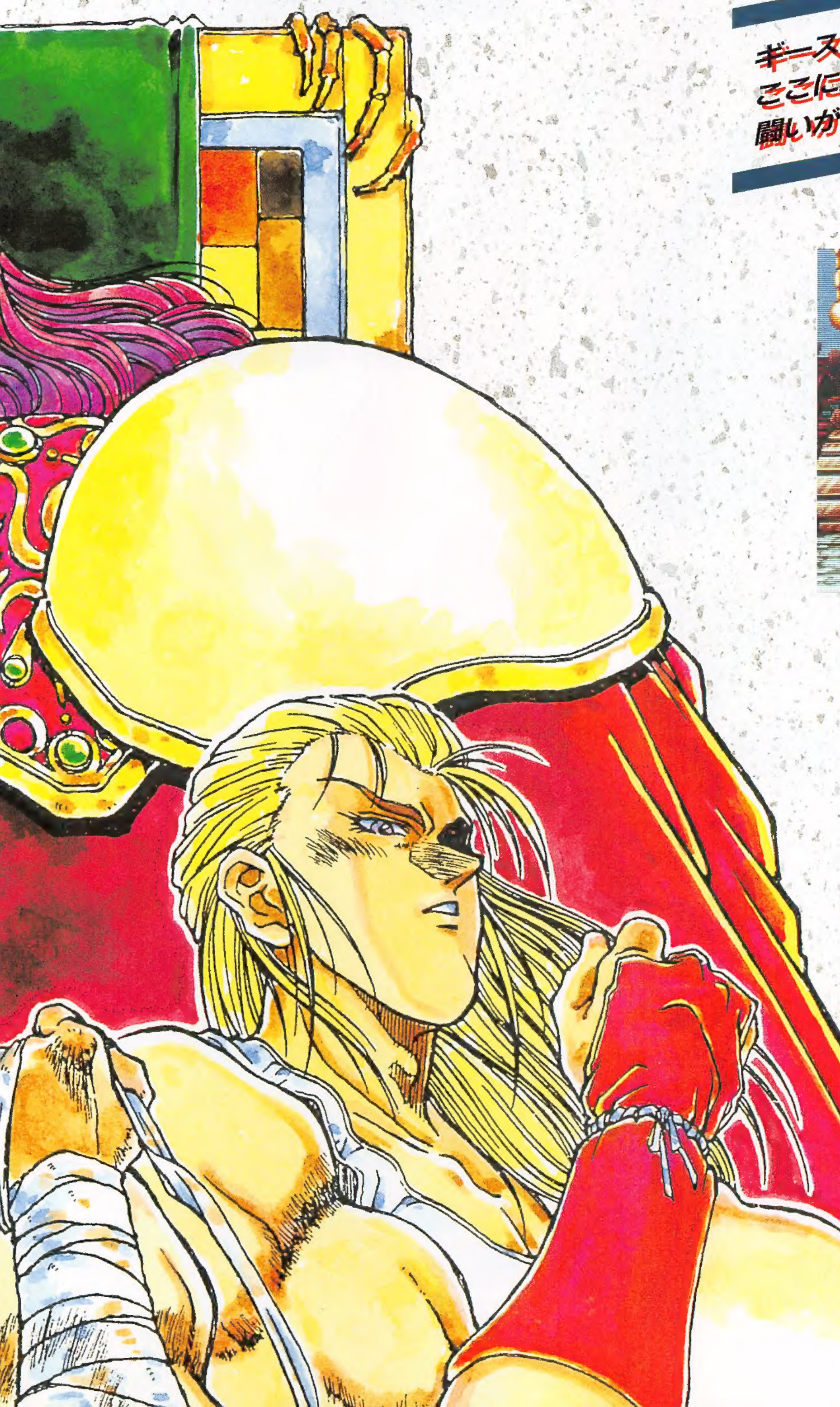


暗黒の帝王、現る!!

餓狼伝説2

ギースを倒したあれは何だったのか！
ここに真の平和を取り戻すための
闘いが始まる！





平和になったサウスタウン。あの宿命の闘いから1年が過ぎようとしていた。

そんなある日、テリーのもとへキングオブザファイターズの招待状が届いた。

「まさか、ギースが生きているのか！」

と疑念をもったテリーは、パオパオカフェのリチャードのもとへ急行した。

やはりリチャードのところにも招待状が届いていた。

「一体どういうことだ？」と問うテリーにリチャードは、

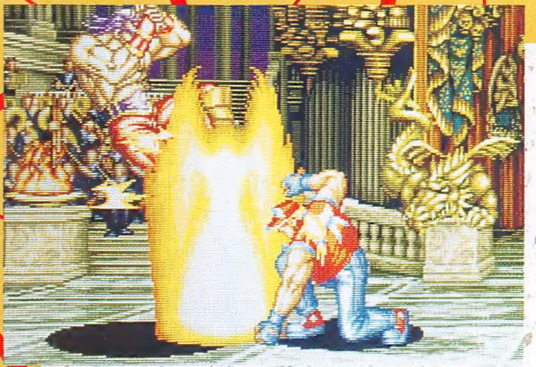
「さあわからんが、この調子だとみんな受け取っているはずだ」と答える。

「どうするもこうするも、一番確かめたいのはアンタだろ、テリー？私も真実を知りたいし、カポエラの名誉のためにも参加させてもらうよ…きっとほかの奴らもそうすると思うよ」

リチャードの言葉は正しかった。前回の参加者にはすべて届いており、受け取った全員が原因の究明と、真の世界最強を求め、参加を決意した。

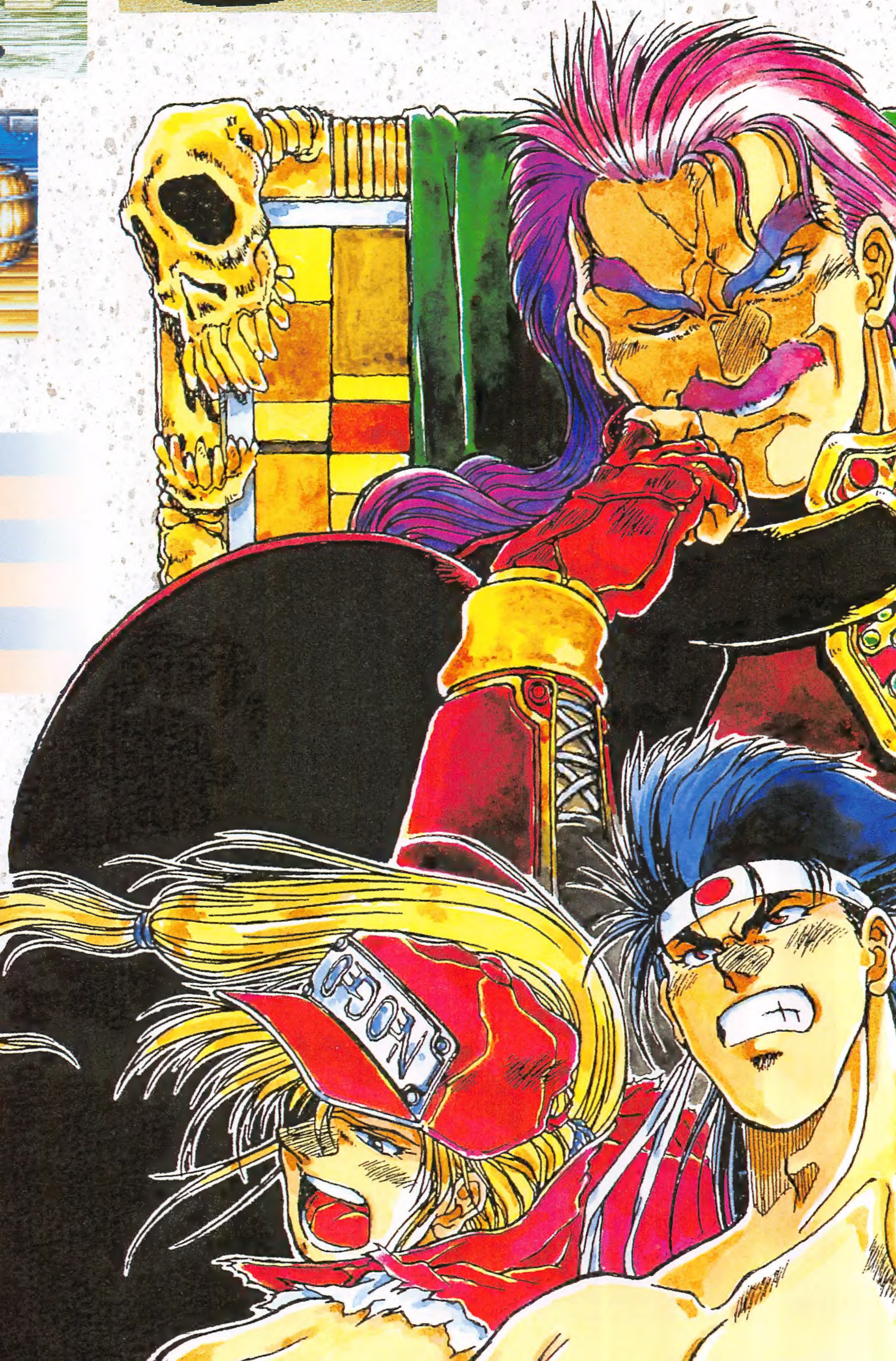
しかし、試合の日時、場所、対戦相手は、直前になるまで発表されなかった。

世界各地で行われていくストリートファイトの対戦が次々にTV中継され、世界の人



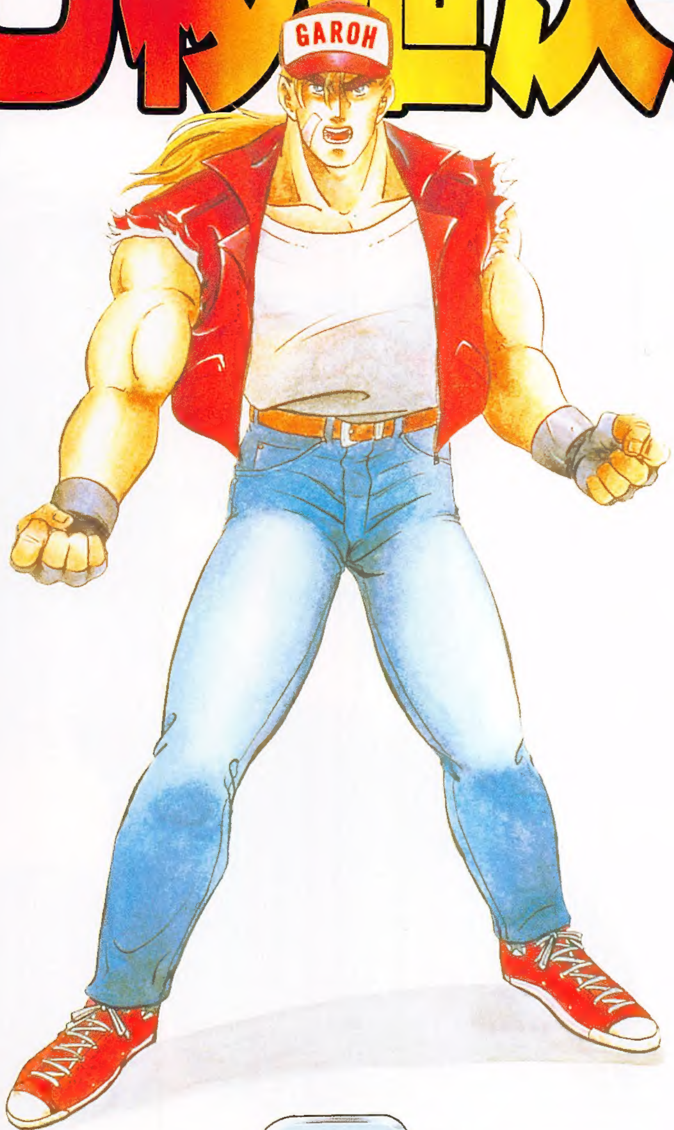






々の前に映しだされていく。
　そんなとき、パオパオカフェに1人の大男が現れた。
「クックック…まったく愚かな奴らだ。私が創り上げた舞台の上にノコノコ現れるとはな。ギースなどと言う、虚構の強者を倒してしまったのが貴様らの間違いだったようだな。やはり奴は私が倒すべきだった。奴は私のことを知っていたのだよ。だから私の世界に足を踏み入れることができなかった。そして世界最強を口にすることができなかったのだよ。闇の世界があることも知らずに世界最強を口にするとは愚かなことだ」。
『キングオブザファイターズ』
　これは、突然現れたこの大男、暗黒の帝王、ヴォルフガング・クラウザーが、表社会に君臨するために仕組んだ罠だったのだ。

SFC移植決定!!



SUPER Famicom®

餓狼伝説2™

がろうでんせつ2

SFC「餓狼伝説」では、全キャラの完全移植に加え、敵キャラ操作、オリジナル技などSFC版だけの新要素が盛り込まれた。
そして「2」では2ライン移動システム、超必殺技も再現される忠実移植が進行中。
そして新システムも予定。

鍛えて、待ってろ!!

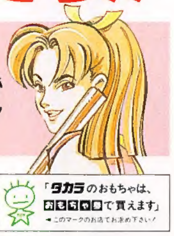
応援ハガキを送ろう

餓狼2の忠実移植を目指し、徹夜の日々が続くスタッフに励ましのハガキを出そう!! みんなの熱意がゲームをもっとおもしろくするぞ!!

(宛先)〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16 株式会社タカラ「餓狼伝説2」応援係

舞ちゃんファンコーナー(不定期掲載)

不知火舞(しらぬい)、18歳。つややかなハダをした可愛い女の子だが実は忍術を伝承する強者。ついでながら彼女の祖父がアンディに骨法を教えたのであった。(ファンレター募集中)



—あそびは文化 タカラ

青戸本店/〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
銀座本社/〒104 東京都中央区銀座6-14-2

「餓狼伝説」好評発売中

「タカラのおもちゃは、おもちゃの日で買えます」
このマークのお店でお求め下さい!

餓狼伝説2



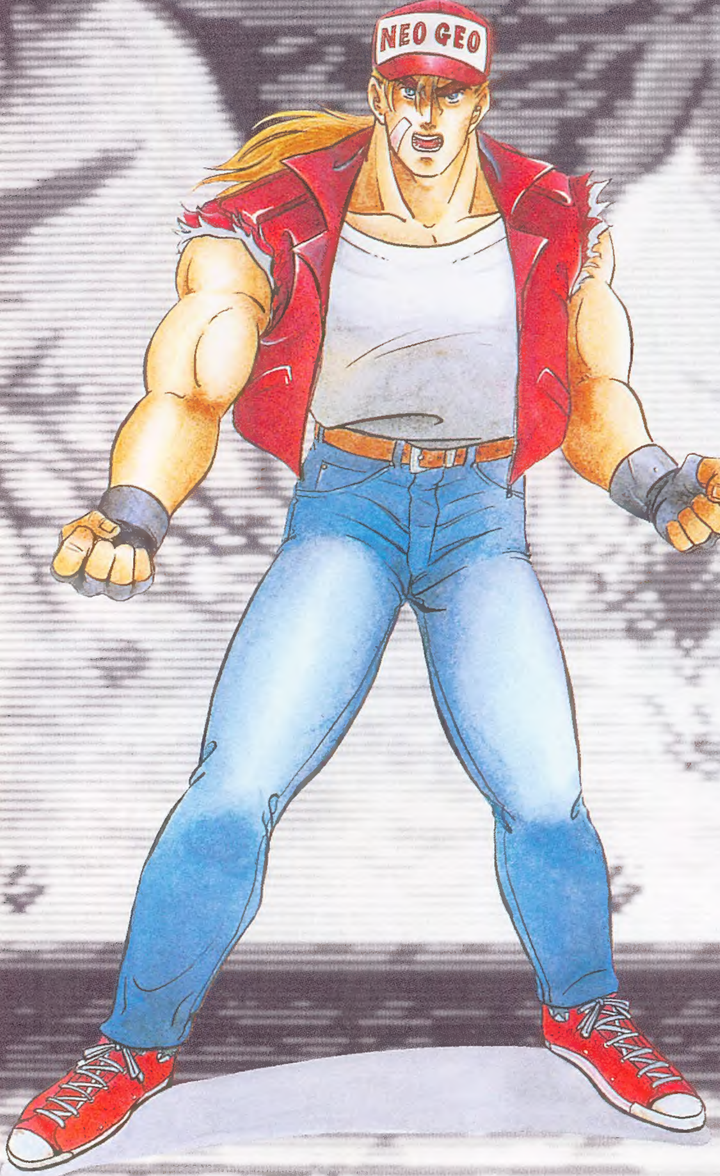
THE BATTLE OF DESTINY
12戦士　伝説の全貌

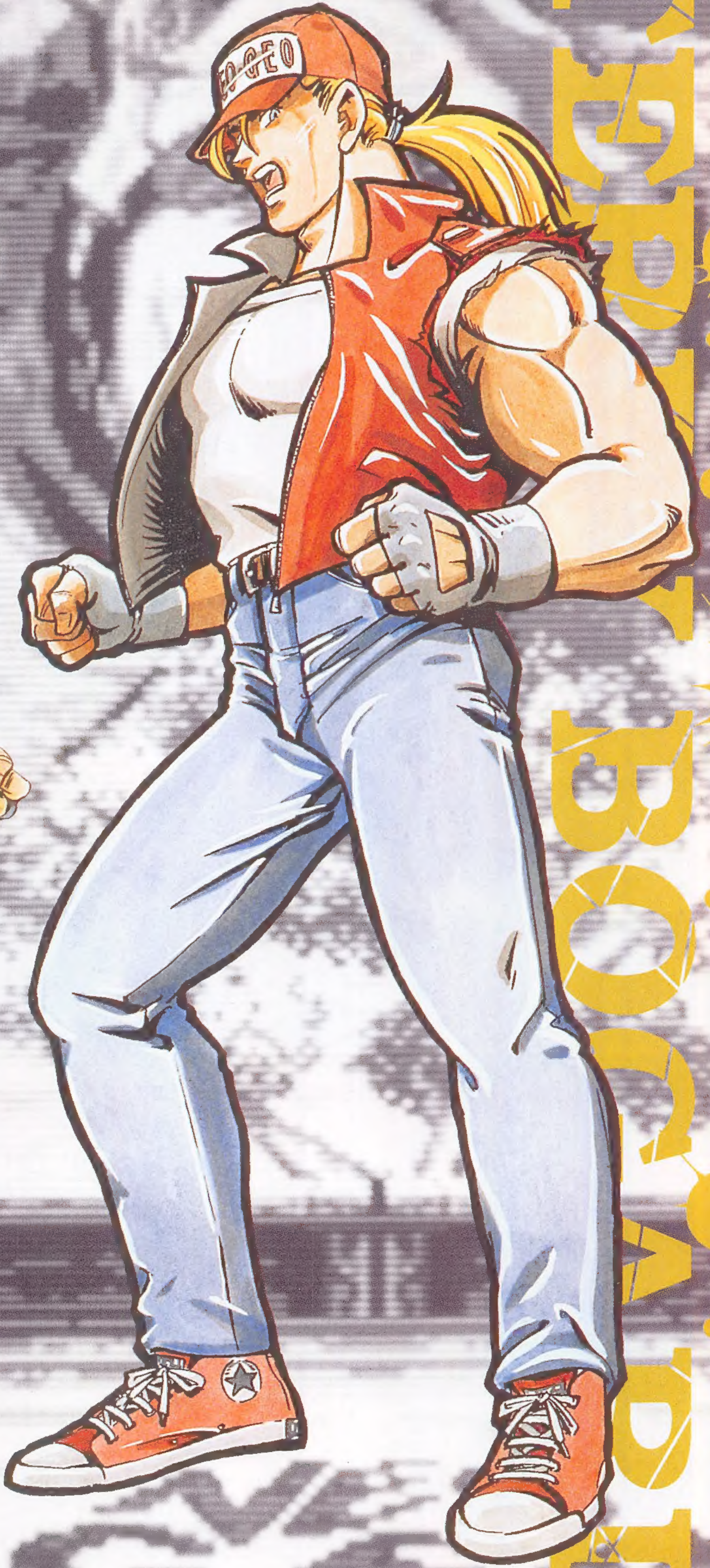
12戦士　伝説の全貌
テリー・ボガード
アンディ・ボガード
東 丈
ビッグ・ベア
山田十平衛
チン・シンザン
キム・カッファン
不知火 舞
ビリー・カーン
アクセル・ホーク
ローレンス・ブラッド
ヴォルフガング・クラウザー

TERRY BOGARD

テリー・ボガード

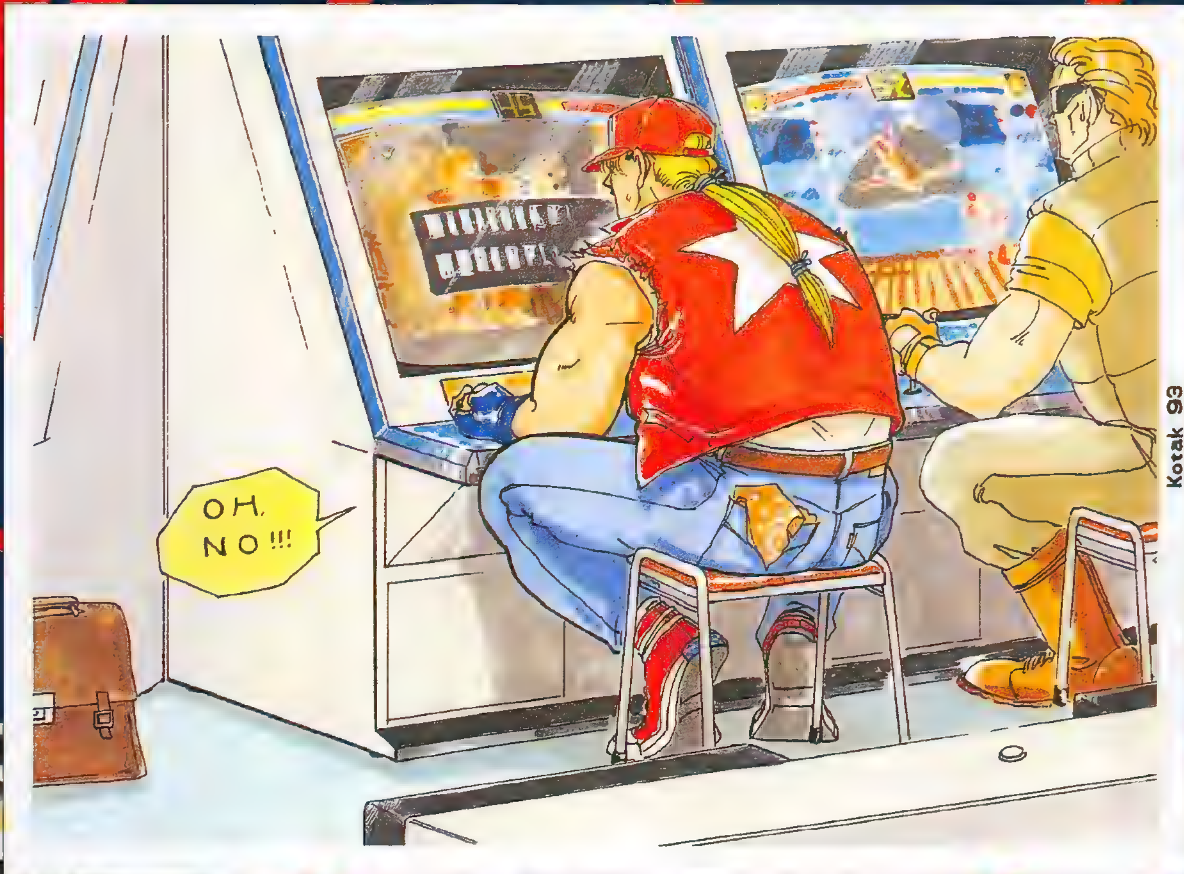
さすが主人公、技が多彩だ！

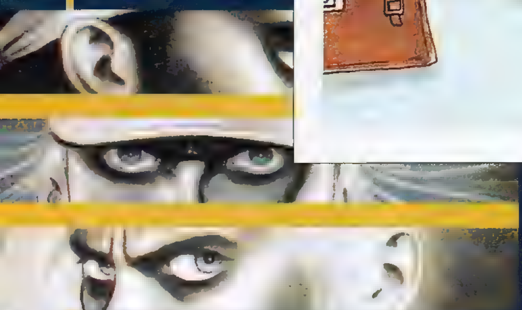




名前：テリー・ボガード
格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ジェフ流喧嘩殺法
生年月日：1971年３月15日
出身地：アメリカ
血液型：O型　身長：182cm　体重：77kg
趣味：ビデオゲーム
好きな食べ物：ファーストフード
得意のスポーツ：バスケットボール
大切なもの：ジェフの形見のグローブ
好きな音楽：ロック　嫌いなもの：なめくじ

In NEO·GEO· LAND





サウスタウンの最大のゲームセンター「NEO・GEO LAND」。ここに毎日のように現れる帽子をまぶかにかぶった赤いジャンパーの男がいた。小1時間ほどして出てくる姿はご機嫌であったり、不満顔であったりと表情はさまざまではある。だが実に楽しそうであることは間違いない。

今日は珍しく小柄な青年が迎えにやって来た。

「天狗の面つけた親玉がいたんだ。ものすごく強くってよ。あーあ、もう少しだったのになあー。なあ、おい聞いてくれよ。アンディ」

小柄な青年は、少し呆れたような顔でうなずいた。

「わかったよ、兄貴。だけど今日は親父の墓参りにいくんだろ？言い出したのは兄貴のほうだってこと覚えてるかい？」

「ああ、そうだっけ。つい…」

悪気もなさそうに笑う兄の姿をみて、アンディは大きく溜め息をつき呟いた。

「いつもこうなんだ、この兄貴は」

「なにボーっとしてるんだよ。早くいこうぜ。戻ったら『天狗退治』しなきゃならないんだ。今度こそユリちゃんを助けるぞ」

彼は既に駆けだしていた。これではまるで、弟がぐずぐずしていたかのようである。

弟はもう一度溜め息をつき、追いかけ始めた。

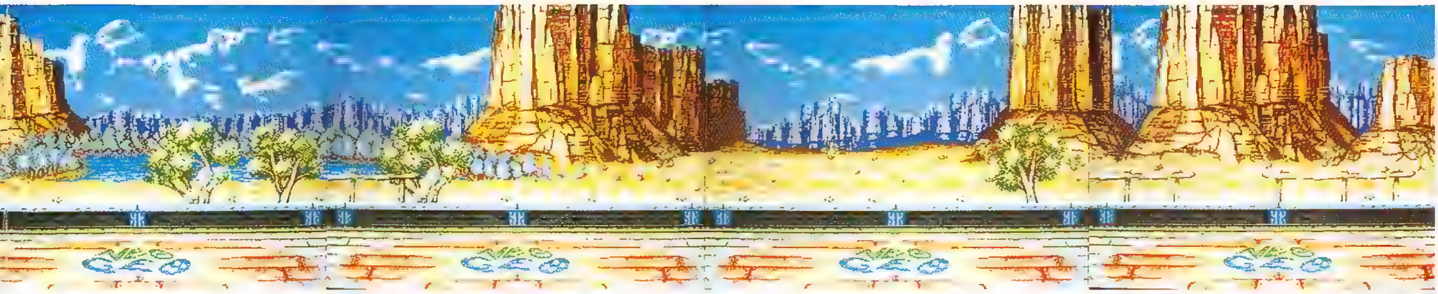
数日後…

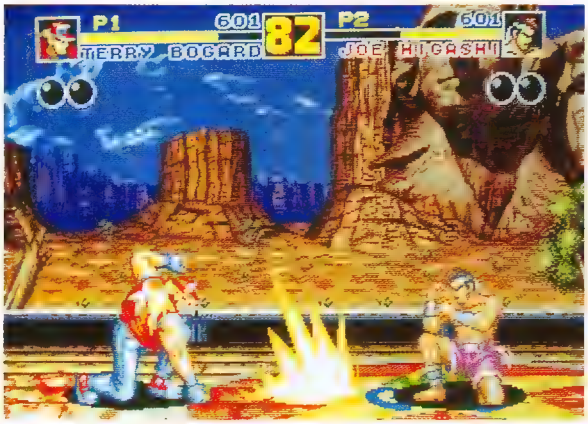
「OK！」。ゲームセンター中にテリーの声が響き渡る。「ART OF FIGHTING」なるゲームをクリアした彼は、興奮してモニターを強く叩いた。その結果画面にヒビを入れてしまったわけだが、当の本人はおかまいなしだ。

「100メガショック！か。よし！次はファイアースープレックスだっ」









とりあえずヒマならパワーウェーブっとね。

必殺技

●パワーウェーブ

パワーウェーブは、地を這う、という点で他の飛び道具より優れていると言えよう(ハリケーンアッパーは除く)。

小と大の違いはスピード。小は遅く、大は速い。また、小は出るのが速いが、大は遅いという特徴もある。これは必殺技全般に対して言える傾向だ。

●バーンナックル

白く光る拳を前に突き出して飛んでいく必殺技。

小と大の違いは、飛距離と出るまでの時間。小は短く、大は長い。

クラックシュートと合わせて、奇襲として使うと効果大。



●ライジングタックル

無敵の対空兵器。無敵技唯一のため技である。

小と大の違いは高さ、そしてやはり出るまでの時間、小は低く、大は高い。

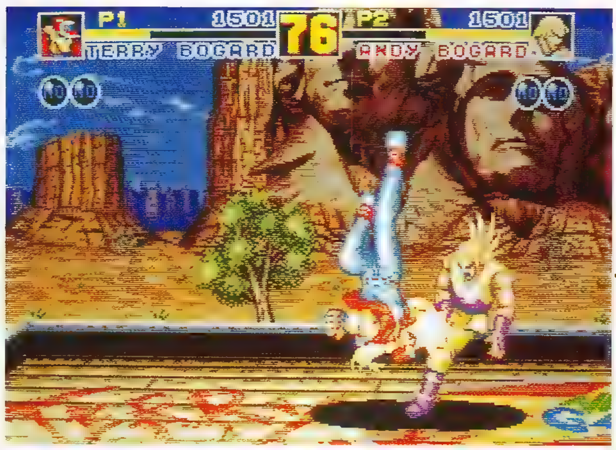
しゃがんで近づきつつ使ったり、くらい投げ防止に使ったりと、その用途は広い。大パワー→ライジングといった使い方も可能。

●クラックシュート

ナタのように足を振り下ろしつつ前方に移動する技。

小と大の違いは飛距離と出るまでの時間。小は短く、大は長い。

主に接近するためや奇襲に使用。パワー→クラックでの2ドット削り法も有効だ。状況にもよるが、対空兵器としても使える。



斬影ラッシュ野郎に終止符を打つのはコレしかない(でもカケ)。

投げ・つかみ技

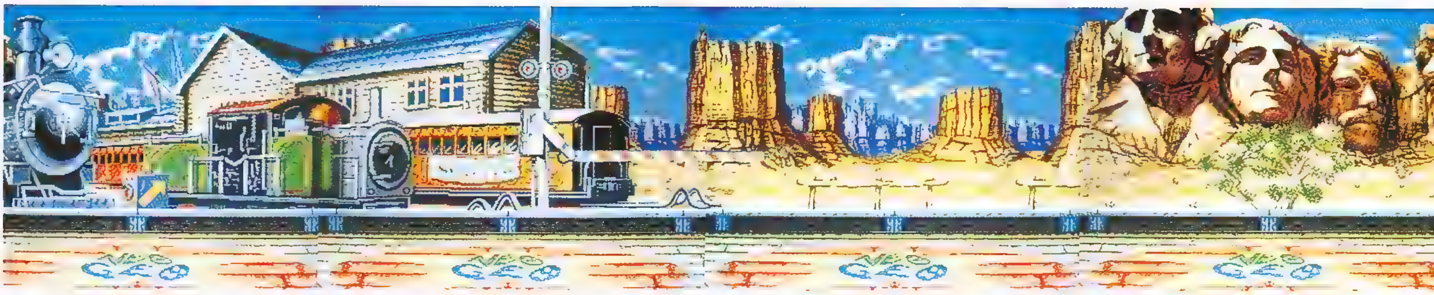
●バスタースルー

テリーは投げを一種類しか持たないので必然的にこれを使うことになる。ゲイザーを使えないときに相手が気絶したら、とりあえず投げるのがベスト。間合いは広くも狭くもないといったところだ。

■通常技

		近距離	遠距離	操作
パンチ	小	エルボー	ジャブ	A
	大	ボディ	ストレート	C
キック	小	ひざ蹴り	ミドルキック	B
	大	ハイキック	回し蹴り	D
しゃがみパンチ	小	しゃがみジャブ		A
	大	しゃがみストレート		C
しゃがみキック	小	足払い蹴り		B
	大	スライドキック		D
JUMP垂直パンチ	小	JUMP 手刀		A
	大	JUMP 正拳突き		C
JUMP垂直キック	小	JUMP前蹴り		B
	大	JUMP後ろ回し蹴り		D
斜めJUMPパンチ	小	JUMP手刀		A
	大	JUMP正拳突き		C
斜めJUMPキック	小	JUMPテリーキック		B
	大	JUMPテリーキック		D
ラインパンチ	A~B	JUMPラリアットパンチ		A+BかA・C
〃	B~A			
ラインキック	A~B	JUMPニーアタック		B・D
〃	B~A			
ライン飛ばし	A~B	ジャンプバックスピンキック		C+D
〃	B~A			
投げ技		バスタースルー		➡ C

※「ラインパンチ」「ラインキック」「ライン飛ばし」には、攻撃の大小の差は無い



ライン跳ばし攻撃

●ジャンプバックスピンキック

他キャラより、出るのが少し遅めの技である。だが、足元のやられ判定がないので、偶然であれ、足払いをすかす結果になることがままある。接近戦にうまく組みこもう。

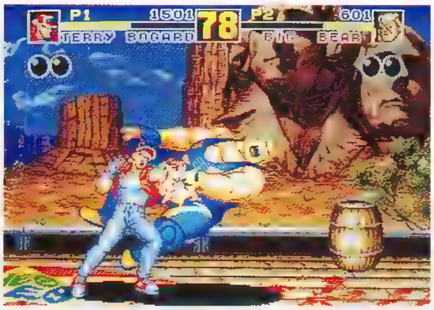
ライン移動攻撃

パンチはしゃがんだ相手には当たらない、ということだけ覚えておこう。ライン跳ばしを当ててから使う場合はキックのほうでいこう。

避け攻撃

●ライジングアッパー

テリーの避け攻撃であるライジングアッパーの特徴としては…出るのが遅い、上方に強い、足元が弱い、などが挙げられる。対空兵器として使う場合、相手がひきつけて跳び蹴りを出すと、出る前にくらってしまうので注意が必要。大太鼓腹打ちや飛翔脚ならば大丈夫だ。



対空兵器に適したライジングアッパー。

使える通常技

●小足払い、大足払い

小足は、例えばバーンナックルをガードさせた後など、さらにたたみかけたいときのきっかけとして重要な技といえよう。避け攻撃はすべて足元に判定があるため、これに関しては無効化できる。東などに有効だ。

大足はとにかく長いのが特徴。欠点としては、出るのが遅い、ということがある。出かかりにくらってしまうことがよくあるので、それさえなければとても強い。

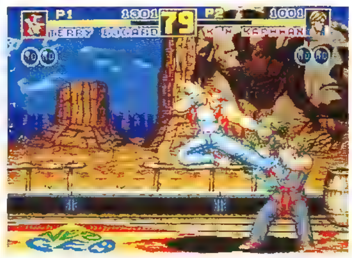
●立ち大キック

敵が遠い場合の大キックはリーチがあって出るのも速いので多用する技だ。十平衛と舞には、しゃがまれるとスカって大きなスキができるので多用しないこと。

●ジャンプ小キック

斜めジャンプの小キックは敵の起き上がりに跳び込む際に用いる。だがその場合、重要なのはむしろタイミングではあるが…。とりあえず十平衛のスライディングでは返せない、ということだけ書いておこう。

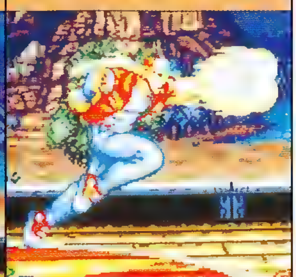




起き上がりに何か出されてもOKのタイミングで跳ぼう。

●立ち小キック

対空兵器。きちんと出せば必ず当たるので、避け攻撃よりも信頼できる技である。一つ注意するのは間合い。近すぎるとひざ蹴りになってしまう。ちなみにチンの跳び蹴りには負けやすい。

パワーゲイザー	クラックシュート	バーンナックル
		
パワーウェーブのように拳を地面に叩きつけ、大爆発させる。出ている時間は全超必殺技中最も短く、結論としてあまり使えない部類に入るだろう。コマンドも難しめ。 攻撃判定はかなり大きいので、反応、入力が早ければ対空兵器として使えないこともない。	小 ↓↙←↖B 大 ↓↙←↖D	小 ↓↙← A 大 ↓↙← C
↓↙←↙→ と同時にBC	パワーウェーブ	ライジングタックル
		
	小 ↓↘→ A 大 ↓↘→ C	小 ↓溜めて↑ A 大 ↓溜めて↑ C

ライジングアッパー

受け状態から→A

つかみ技

避け攻撃

必殺技

超必殺技

ANDY BOGARD

アンディ・ボガード

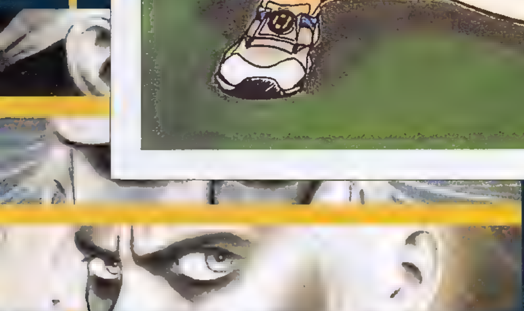
「私と当たるとは、ついてないね」

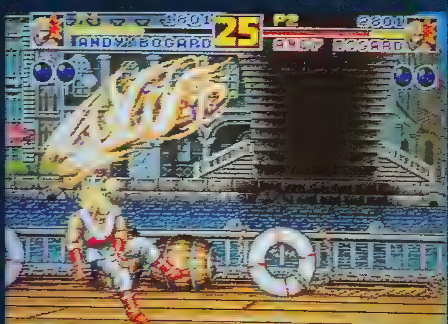


名前：アンディ・ボガード
格闘スタイル：骨法
生年月日：1972年 8 月16日
出身地：アメリカ
血液型：A型　身長：171cm　体重：69kg
趣味：修業
好きな食べ物：納豆スパゲティ
得意のスポーツ：ショート・トラック
大切なもの：修業時代の記念写真
好きな音楽：静寂なもの　嫌いなもの：犬



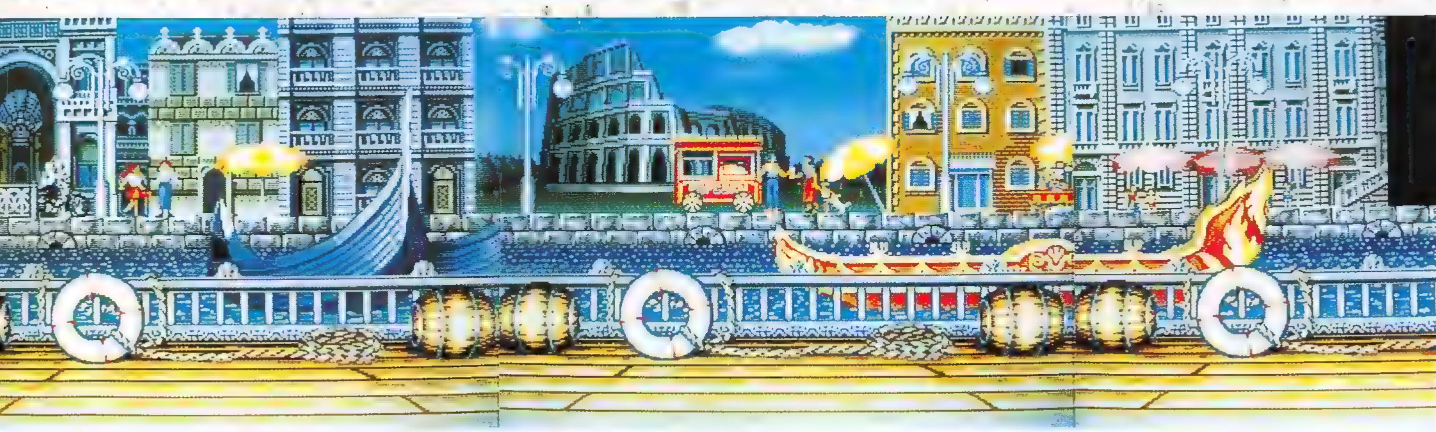








「なんだよアンディ。マラソンか？こつこつ型のお前にはお似合いだけど暗いな！」
　親友である日本人が大きな声で話しかけた。
「ショート・トラックだよジョー」
　少しうんざりした顔と共に、落ち着いた声が返って来た。「こいつは元々声がでかいんだ。もうすこし静かにできないのか」とブツブツ呟くが、兄と同じような悪気のない顔をみると、ついあきらめまじりで許してしまう。
　アンディの必殺技、斬影拳や昇龍弾はショート・トラックで鍛えた瞬発力を応用したものである。もっとも、修業の一環で始めたものであるが、いまでも趣味として楽しんでいるのだ。
「斬影拳で走り切ったら早いんじゃないの？」
　こんどはテリーがからんできた。相変わらずの無責任な口調に少し怒りを覚えながらも、アンディは平静を装い続け、それを無視した。
「馬鹿だなテリー、コーナーはどうするんだよ。斬影拳じゃ曲がれないだろ」
「ショート・トラックはコーナーはないぞ。無知だなジョー」
　本気とも冗談とも分からない、2人の会話に、いいかげん慣れたはずのアンディも頭を抱えたい気持ちにかられた。その時である。
「いい加減にしなさいっ」
　高い澄んだ声と共に、軽やかな扇子のいい音がテリーとジョーの頭の上で鳴った。アンディの師匠の孫娘である舞が後ろに立っていた。
「アンディの気が散るじゃない。向こうにいって見学でもしていましょ。アンディ、あとでお弁当食べましょうね。たくさん作ってきたのよ」
　いつもより、大きな重箱が彼女の腕に抱えられている。多分彼女の得意の黒豆だとか、おにしめだとかが入っているに違いない。
「アンディ、放送で選手を呼んでるぜ。さっさと走ってこねぇと、みんな食っちまうからな！」
「そのときこそ、斬影拳をお見舞いするさ」
　すっかり緊張がほぐれたアンディは、笑って駆け出した。





■必殺技

●斬影拳

アンディの強さを支えている技。超高速肘鉄砲。

一瞬のうちに間合いをつめるそのスピード、攻撃判定ともに文句なし。大のほうが小よりも移動距離が長く、ヒットすればダウンする。

●昇龍弾

技の出かかりが無敵というすぐれた技。起き上がり昇龍弾を出せば完全に無敵で、どんな技を起き上がりに重ねられていても撃墜できる。

●飛翔拳

手の掌に気合を溜め、手を突き出すようにして相手に気のかたまりを撃ちつける。

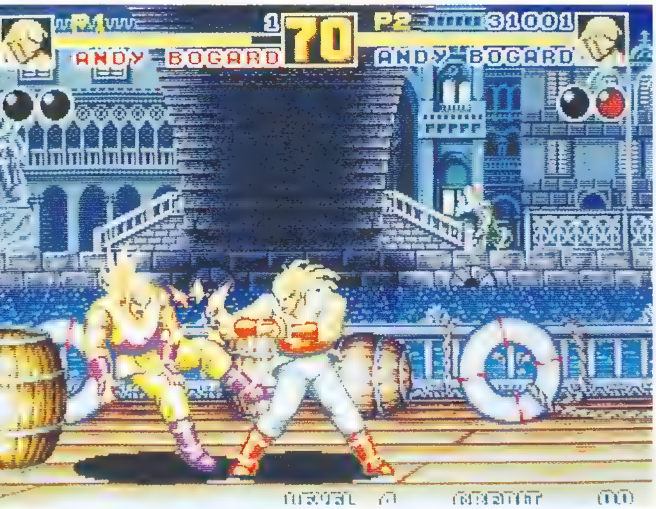
対戦で多用する。小は弾の速度が遅いが、出るまでの隙が小さく、大は弾の速度が速いが出るまでに少し隙がある。

通常技を相手に2~3発ガードさせ、最後の技にキャンセルをかけて飛翔拳で体力をけずりとるのが対戦でのセオリーだ。

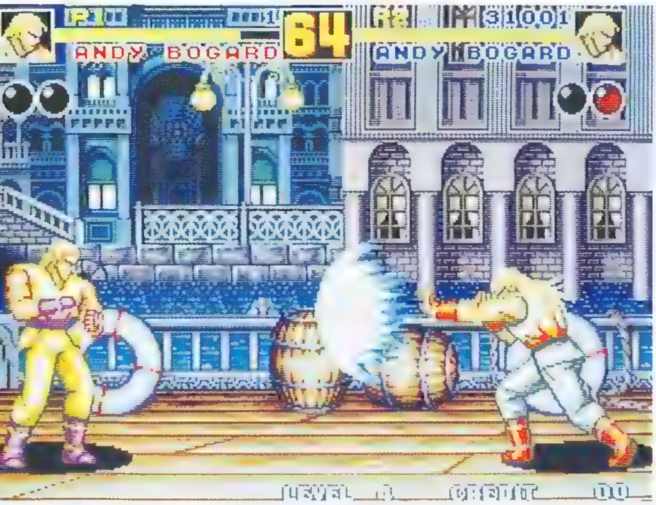
●空破弾

くるっと地上で一回転してその勢いで足から相手に向かって弧を描きながらとんでいく技。大のほうが遠くまでとび、当たったときに相手をダウンさせることができる。

難点は、着地後の隙が大きく、反撃されやすい点だろう。バックジャンプ→着地空破弾など、突然仕掛けるのが効果的といえる。この技も実は溜めなくていい。



「ざんえーけん!!」スカーン!!効っくぅ♡



対戦の要、飛翔拳。

■ライン跳ばし攻撃

●刈り蹴り

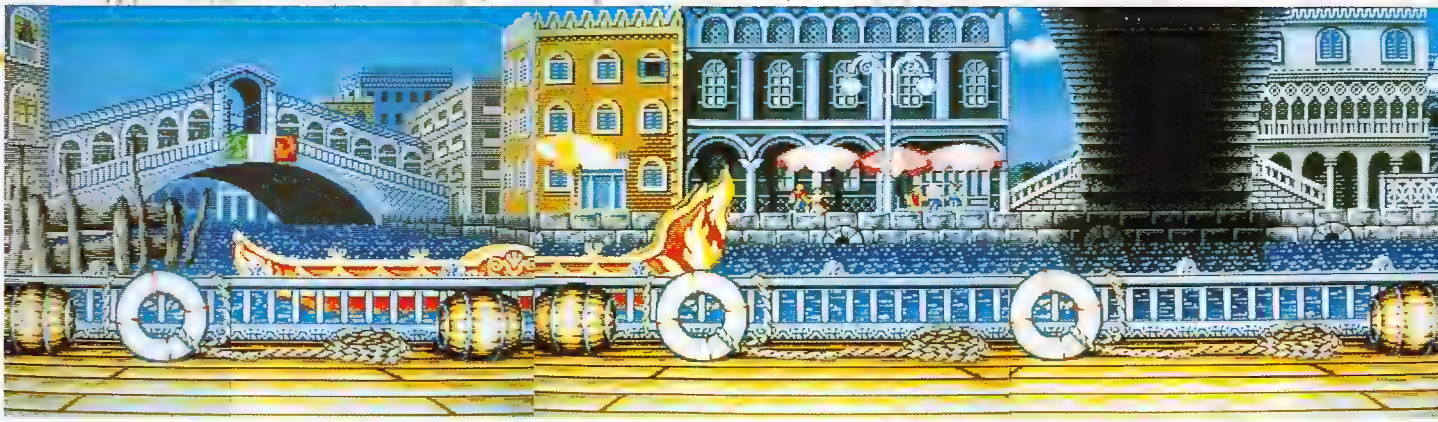
アンディのライン跳ばしは、一歩下がりながら攻撃する。

当たるか当たらないかギリギリのときはスカることがあるので、技を出すときは、一

■通常技

		近距離	遠距離	操作
パンチ	小	曲がり	弾き	A
	大	変形曲がり	回転打ち	C
キック	小	突き蹴り	突き返し蹴り	B
	大	回転逆蹴り	竜巻蹴り	D
しゃがみパンチ	小	しゃがみ裏拳		A
	大	しゃがみ直き		C
しゃがみキック	小	払い蹴り		B
	大	摺り蹴りキック		D
JUMP垂直パンチ	小	手刀落とし		A
	大	飛翔蹴り		C
JUMP垂直キック	小	袈裟蹴り		B
	大	袈裟蹴り		D
斜めJUMPパンチ	小	手刀落とし		A
	大	飛翔蹴り		C
斜めJUMPキック	小	跳び逆蹴り		B
	大	跳び逆蹴り		D
ライン飛ばし攻撃 B~A	小	刈り逆蹴り		C+D
ライン飛ばし攻撃 B~A	大	刈り逆蹴り		
ラインパンチ A~B		跳び掌打ち		A+BかA・C
〃 B~A				
ラインキック A~B		浴びせ蹴り		B・D
〃 B~A				
ライン飛ばし A~B		刈り蹴り		C+D
〃 B~A				
投げ技		抱え込み投げ		➡C

※「ラインパンチ」「ラインキック」「ライン飛ばし」には、攻撃の強弱の差はない。



歩下がる分を考慮しておこう。

この技も引っこみのグラフィックを、必殺技の先行入力によってキャンセルできる。

ライン移動攻撃

ライン移動には3種類ある。①跳び掌打ち（Ⓐ）、②浴びせ蹴り（Ⓑ）、③跳び掌打ち（Ⓐ＋Ⓑ）の3つだが、①と③は高さとスピードが違うので、相手のライン移動を返すときは③、相手を追うときは①、というふうに使いわけたい。

避け攻撃

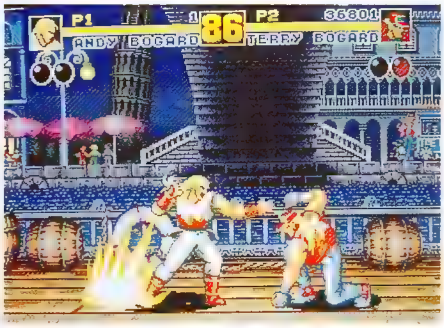
●平手打ち

まるで女の子のスカートをめくるみたいなポーズとバカにしてはいけない。

なんと、全8人中の避け攻撃の中で唯一、完全無敵の瞬間を持っているのだ!!

このため、速い飛び道具は、完全にアンディをすり抜けていく。テリーのパワーウェーブ、東のハリケーンアッパー、クラウザーの上、下ブリッツボールまでも!!

こんな素晴らしい技を眠らせておくのはもったいない。ぜひ、使い方をマスターしてほしい。余談だが避け攻撃にもキャンセル技として用いることができるぞ。



責さめる、兄貴。私はストイックな弟（？）。

使える通常技

●立ちパンチ系

小は主に、この技を出したあとにしゃがみキックか、立ちキックなどにつなぐときに使う。

大はキャンセル技として飛翔拳につなごう。

●立ちキック系

小は、事前に通常技を2～4発当てて、立ちキックキャンセル飛翔拳に使う。または意表をついていきなりしゃがみ蹴りにつないでも効果的。

●しゃがみパンチ系

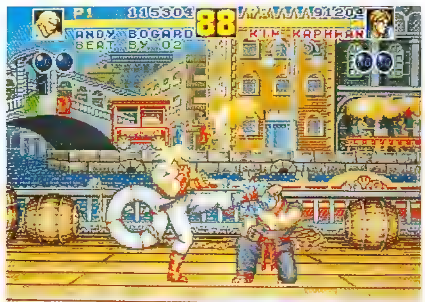
この技は連携技のつなぎに使うといい。

例＝立ち小パンチ→しゃがみ小パンチ→しゃがみ小キック→立ち小キック（技の引っこみのグラフィックをキャンセルして）→飛翔拳など。

●しゃがみキック系

これも連携技に使えるが、ベアのジャイアントボムや、チンの小破岩激などを相手の近くで、しゃがみ弱足連打によって止めたりするのにも使える。

また、舞の花蝶扇や、アンディの飛翔拳、十平衛のセンベイ手裏剣に対して、タイミングよくしゃがみ大キックを出すと、下をくぐることができるので覚えておこう。（N、O）



こういうときはすぐにキャンセルをかけて必殺を出そう。



超裂破弾

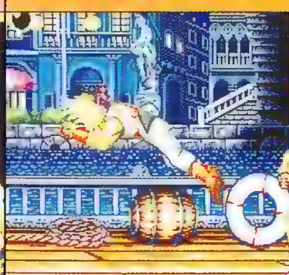


空破弾の超強力版。出るまでが弱いが、完全に出ればほぼ撃墜は不可能。ただしガードされると着地に大きなスキができるため、いまいち使い勝手はよくない。めくりを狙うこともできるのでうまく使おう。

真下にためないと出ないことも重要。忘れないように。

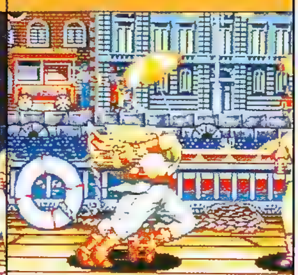
↓溜めて↘→と同時にBD

空破弾



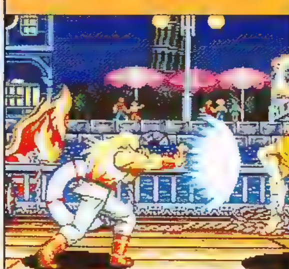
小	↙↗	B
大	↙↗	D

斬影拳



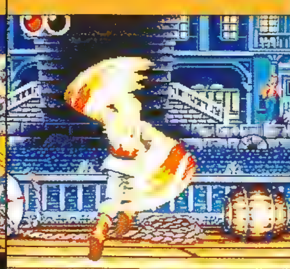
小	↙→	A
大	↙→	C

飛翔拳



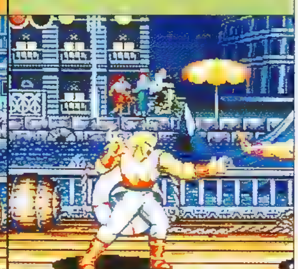
小	↓↙←	A
大	↓↙←	C

昇龍弾



小	↓↘→	A
大	↓↘→	C

平手打ち



受け状態から→A

JOE HIGASHI

東　文

これが最強格闘技、ムエタイだ!



名前：東　丈
格闘スタイル：ムエタイ
生年月日：1972年 3 月29日
出身地：日本
血液型：AB型　身長：180cm　体重：72kg
趣味：喧嘩
好きな食べ物：ワニの唐揚げ
得意のスポーツ：格闘技全般
大切なもの：はちまき
好きな音楽：ド演歌　嫌いなもの：学校

ムエタイ史上最強のチャンプである東は、格闘にかれこれ2時間も費やしてきた。
なみなみと油をはった中華鍋は、強火の遠火は日本のココロと訳も分からない理由で、実家から送ってもらった七輪の上で音を立てている。タイのオバチャンたちに小麦粉と卵をもらったし、既に大好物の〝唐揚げ〟の準備は整っているのだが、どうにもこうにも肝心の材料が言うことを聞いてくれない。

『ワニっ。おとなしくオレ様の胃袋に収まる気はないなっ？』

当然返事はない。だが陸にいようが、沼地にいようがおかまいない丈の攻撃にワニも相当疲れているようだ。普通なら既に人間が重傷を負っているか、ワニが逃げ切っているところだ。世界一不運なワニの運命はいかに…？

「観念しろよ、オレの晩飯！」

そう言ってからさらに約30分後、ようやく〝スクリューアッパー〟で死闘は終わった。

「おれにスクリューアッパーを使わせるとは…爬虫類にしてはなかなかだったぞ」

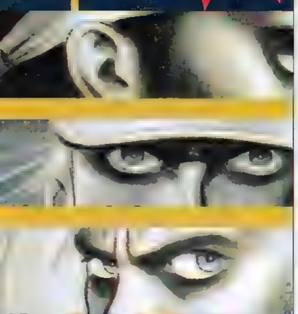
油はすでに煮えたぎり、蒸発さえ始めている。

「唐揚げ♪唐揚げ♪」



日本のかーちゃん元気か？



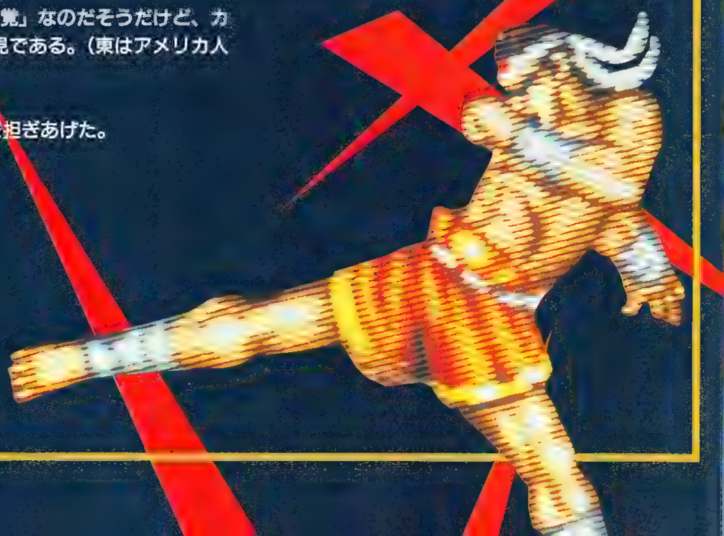


親友に言わせると、「素材を重んじる日本人とは思えない味覚」なのだそうだけど、カエルを食うアメリカ人に言われたくない、というのが東の意見である。（東はアメリカ人の食事について、いっつも文句を言っていたのだ）

「ホア・ジャイも食うかなあ。持っていってやろっと」

口いっぱいに揚げたての唐揚げをほお張り、哀れなるワニを担ぎあげた。



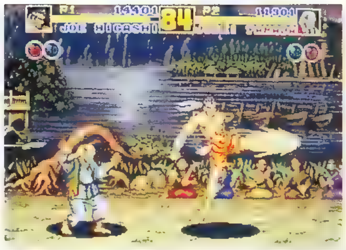




必殺技

●スラッシュキック

突っ込み型の技。出るのが遅く飛距離も短く、小だと相手が倒れない。おまけに威力も小さくやられ判定も大きい。せいぜいコンピュータ戦で少し使える程度だ。ただし、起き上がりに十平衛のダッシュ二本背負いを重ねられた時に出せば、抜けることができる。
　小は出るまでのスキが少なく飛距離が短い。また相手がダウンしない。大は出るまでのスキが大きく飛距離が長い。また相手がダウンするうえに、威力も多少大きい。



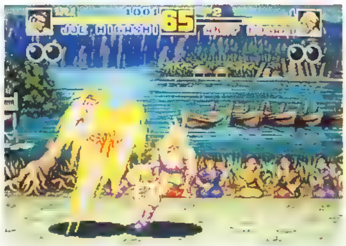
大で出すと入れ替わるようにして抜ける。

●爆烈拳

光速でパンチを繰り出す。ほとんど使えない。対戦、コンピュータ戦ともに使用する場面はない。もし間違ってでてしまったら、反撃を覚悟したほうがいい。
　小と大の違いは、パンチのスピード。小のほうが遅く長いあいだでており、大のほうは速く相手に多く当たり、すぐ止まる。

●タイガーキック

全身を気合の闘気で包み、斜め前方の上空めがけてかっとんでいく跳び膝蹴り。
　コンピュータ戦、対戦のどちらでも重宝するが、無敵になってから攻撃力を持つまでが長く、出すのが遅れたり読まれると確実にガードされてしまうことと、コマンドが難しく失敗しやすいのが欠点。
　起き上がり時に相手が技を重ねてきたときや、先読みに自信のあるときだけ使おう。
　また、跳び上がってからはスネから下にやられ判定があるので、パワーゲイザーやスクリューアッパー、ライジングタックルなどの技には簡単に負けてしまうので注意。
　小と大の違いは出るまでの時間と跳ぶ高さ。小のほうがスキが少なく低い。大はスキが大きく高い。若干前にも出る。



タイガーキックなどでも簡単に撃墜できる。

●ハリケーンアッパー

飛び道具。東の必殺技のなかで、唯一まともにして強力な技。
　出るまでのスキが少なく、竜巻の当たり判定も大きい。通常技や避け攻撃などにキャンセルをかけて使うと効果的。ただし出したあとの硬直時間が長いので、相手との距離が開いていない限り連発は禁物。
　小と大では出るまでの時間と出したあとの竜巻の速度に差がある。小はすぐに出て遅く、大は若干時間がかかり、速い。おもに小を使う。
　コンピュータ戦よりは、対戦で多用する技だ。

投げ・つかみ攻撃

●レッグスルー

投げ技。東は投げの間合いが多少広いようなので、投げ返しやくらい投げをしやすい。
　投げるときはレバーを相手方向にきちんと入れること。

●ひざ地獄

相手を首相撲の状態にとらえ、連続して膝を叩き込む。
　威力は小さいが、間合いは投げより広い。離れたあと相手が倒れないのが特徴。

ライン飛ばし攻撃

●ニールキック

手前にいるときのライン飛ばし攻撃。
　リーチが長く威力があり、相手を違うラインへ飛ばしたうえにダウンさせることができる。中間距離から接近戦時の攻防の中におりまぜよう。
　出るまでに若干スキがあるのが弱点。

●フライングニールキック

奥にいるときのライン飛ばし攻撃。
　出るのは早いが、リーチが短く、キャンセルをかけられないためほとんど使えない。かわりに対空技としては使える。

ライン移動攻撃

●A+Bボタン

自分から違うラインへ移動するときに使う。端に追い込まれているときなどに使うといい。

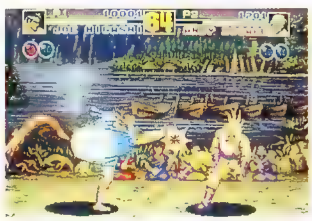
●パンチ、キック

東のライン移動攻撃はパンチ系が強い。コンピュータ戦、対戦でも多用する。
　パンチは低く速くて、キックは高く遅い。

避け攻撃

●スウェーキック

東の強さの象徴。相手の技に対する返し技で、相手が何か技を出していないと出すことができない。
　接近戦では常にこの技を狙い、さらにキャンセルをかけてのハリケーンアッパーなどで相手を端へ追いつめる。また、足元にしかやられ判定がないため、飛翔拳や花蝶扇、センベイ手裏剣を抜けるのも楽である。対空技としても優秀。相手をダウンさせることができるのも大きい。



飛び道具を抜けつつ前進、攻撃だ。

使える通常技

●立ち小キック

リーチが長く出るのが早い。接近戦では、避け攻撃、ライン飛ばし攻撃と共に多用する。

■通常技

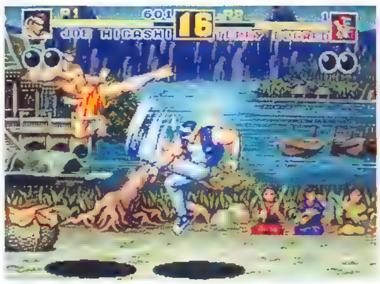
		近距離	遠距離	操作
パンチ	小	ボディフック	ジャブ	A
	大	ひじ打ち	ストレート	C
キック	小	ミドルキック	ハイキック	B
	大	ひざ蹴り	後ろ回し蹴り	D
しゃがみパンチ	小	しゃがみ ひじ打ち		A
	大	しゃがみ ストレート		C
しゃがみキック	小	しゃがみ 前蹴り		B
	大	スライディングキック		D
JUMP垂直パンチ	小	ジャンプエルボー		A
	大	ジャンプストレート		C
JUMP垂直キック	小	ジャンプヒールキック		B
	大	天井破りキック		D
斜めJUMPパンチ	小	ジャンプエルボー		A
	大	ジャンプストレート		C
斜めJUMPキック	小	跳びひざ蹴り		B
	大	ジョーキック		D
ラインパンチA~B		跳びひじ打ち		A+BかA・C
〃 B~A		ジャンプストレート		
ラインキックA~B		跳びひざ蹴り		B・D
〃 B~A		跳び蹴り		
ライン跳ばしA~B		ニールキック		C+D
〃 B~A		フライングニールキック		
投げ		レッグスルー		➡C

※「ラインパンチ」「ラインキック」「ライン跳ばし」には、攻撃の大小の差はない。



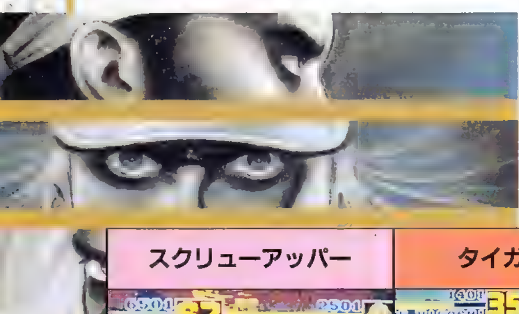
●スライディング
テリー、舞以外のキャラのすべての跳び込みを返せる。またビッグ・ベアのジャイアントボムも返せる。
　使える技だが、ガードされると必ず反撃を受けるので、出すときはきちんと考えて。

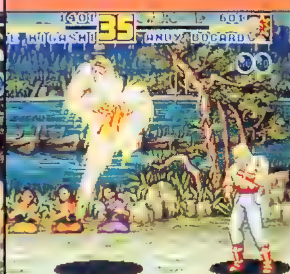
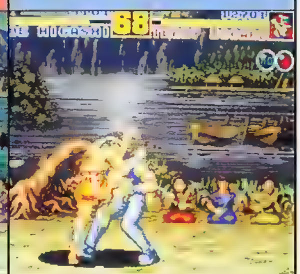
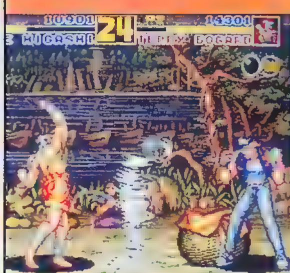
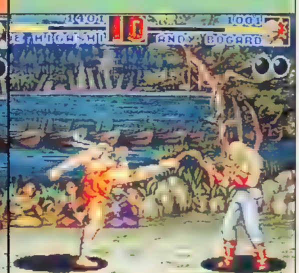
●ジャンプ攻撃
　垂直ジャンプの小キックは下方向に、大キックは上方向に相当強い判定を持っている。小は飛び道具をかわしたあとに、大は相手の跳び込みに対して使える。



実は強い垂直ジャンプ攻撃。みんなも研究しよう。

　斜めジャンプの小キックは下方向に対して強く、スライディングなども封じられる。斜めジャンプ大キックはリーチが長く、遠間から跳び込んでも思わずとどく、ということがよくある。
　どれも狙って出すようにしよう。



スクリューアッパー	タイガーキック	スラッシュキック	ひざ地獄
			
	小 ↓↘→↗ B 大 ↓↘→↗ D	小 ↙↗ B 大 ↙↗ D	→ D
	ハリケーンアッパー	爆烈拳	スウェーキック
目の前に、縦に長い竜巻を出す。使い方としては、パワーゲイザーと似たような状況が考えられる。ただし、出ている時間が長いので、先読みジャンプを返せば、確実に相手を絶望の淵に立たせることができる。 ただし、出たあとのスキが大きいので多用は禁物。			
→←↙↓↘ と同時にBC	小 ←↙↓↘→ A 大 ←↙↓↘→ C	小 Aボタン連打 大 Cボタン連打	受け状態から→A



BIG BEAR

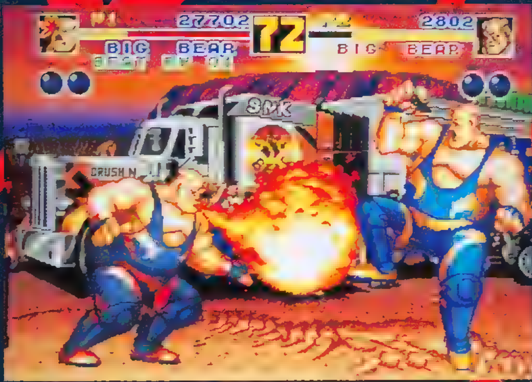
ビッグ・ベア

パワーこそすべてだぜ

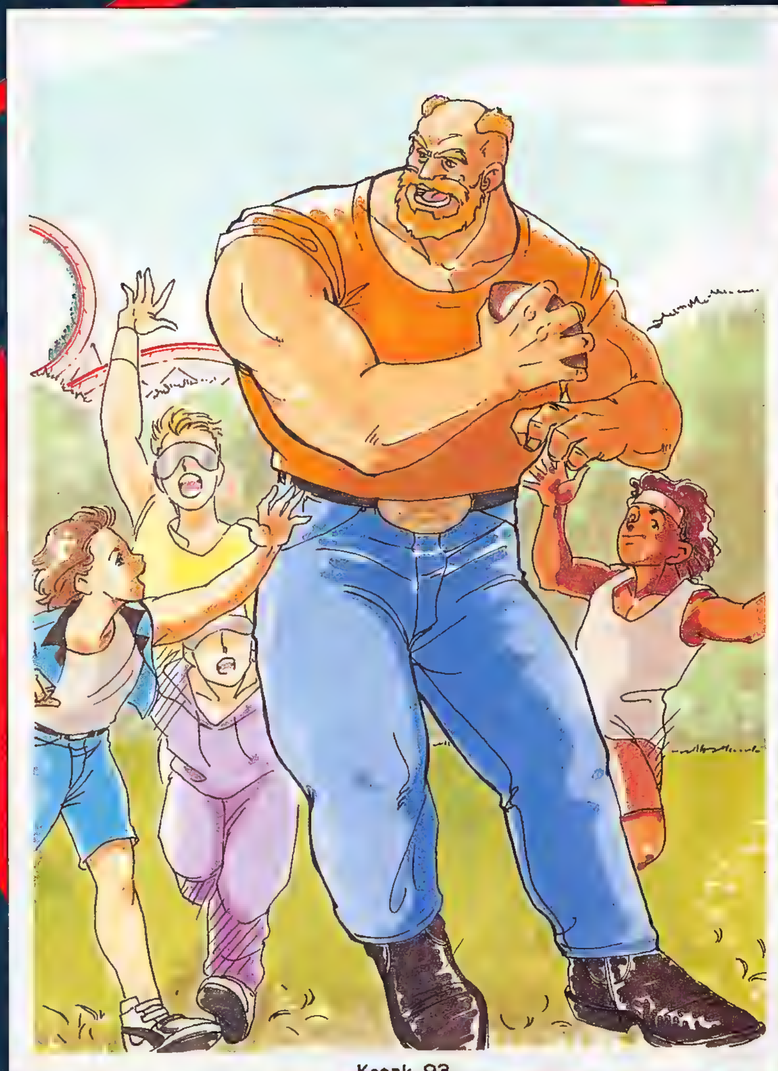


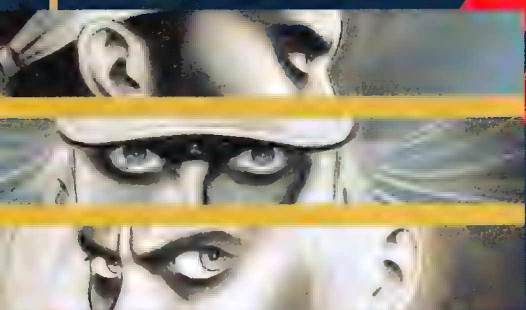


名前：ビッグ・ベア
格闘スタイル：レスリング
生年月日：生年不明　３月３日　年齢：35歳前後？
出身地：オーストラリア
血液型：Ｏ型　身長：202㎝　体重：210kg
趣味：遊園地巡り・絶叫マシンに乗ること
好きな食べ物：オージービーフのステーキ
得意のスポーツ：アメフト
大切なもの：覆面コレクション
好きな音楽：カントリーロック　嫌いなもの：コアラ



サウスタウンの子供たちと







　日差しも柔らかく、暖かい午後だった。
　サウスタウンの中央に位置する公園に散歩にでかけたビッグ・ベアは、ひさびさの休息に、思わず木陰で睡魔におそわれ、ウトウトと眠りに落ちていた。
　そのとき、「あっ！」という少年の声がしたかとおもうと、うつつの状態であったビッグ・ベアの額に何かがぶつかってきた。
「おじさん、ごめんよ。痛くなかったかい？」
　太柄なベアが怖かったのだろうか。少し離れて12~13歳くらいの少年が、申し訳なさそうに立っていた。
「ああ、大丈夫だよ。だけどこれからは気を付けるんだ。いいね」
　怒ってはいなかったが厳しい口調でたしなめると、先ほど飛んで来た、楕円形のボールを少年に投げてやった。
「ありがとう」
　笑顔をみせる少年の後ろに、友達らしい子供が数人よってきた。彼らの興味をそそったのは、ボールの行方でもなく、叱られているように見える友達の姿でもなく、ビッグ・ベア本人だった。
「おじさん、も、もしかしてプロレスラーのビッグ・ベア？」
「おじさんを知っているのかい？」
　自然と顔をほころばせ、ビッグ・ベアは立ち上がった。
「もちろんさ！ぼく、ビッグ・ベアのファンなんだ！うれしいなあ。こんなところで会えるなんて。あれ、でもどうしてS．W．Fの無差別級に出場していないのさ」
「ははっ、ちょっと別のことに興味があってね。さしずめ今は、君たちとフットボールをすることなんだが、おじさんもまぜてくれるかい？」
　少年たちは大きくうなずいた。

必殺技

●**ジャイアント・ボム**

「レディー・GO！」のかけ声とともに、相手に猛タックルをかける。技の出かかりが一部の飛び道具を無力化するうえ、当たれば相手を必ずダウンさせられるので重宝することマチガイない技だ。

小と大では出るまでの間と移動距離が違う。大のほうを多用することになるだろう。

この技は連続して出すと対CPUではほとんどの敵をハメルことができる。

●**スーパードロップキック**

一瞬低く身がまえた後すばやいドロップキックを出す。

一応簡単に出せるが、Dボタンを押している間（約10秒）他の必殺技を出せないのがイタすぎる。また攻撃力もあまり高くないので余裕でクリアできるようになってからのお遊び技ってところである。

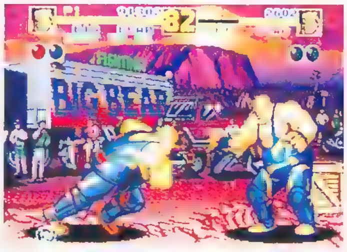
●**ラリアットドロップ**

相手の首もとに自分の腕をからませてそのままズドンと自ら体をおとして相手の後頭部を地面にたたきつける技。

比較的間合いが広く、かつ起き上がりにも使えるため利用度はきわめて大。

この技もジャイアント・ボム同様対CPU、対戦ともに使える技だ。ライン移動と組み合わせて使えばさらに攻撃バリエーションがふえるぞ。





こいつぁ強いぜジャイアント・ボム、そりゃそりゃそりゃってね。

投げ・つかみ技

●**投げ各種**

レバー方向によって様々な投げ技を行う。

他キャラにくらべると投げの間合いがかなり広く投げやすいのが特徴だ。

●**つかみ技各種**

Dボタンで行う技で、これもレバー方向によって締め技になったり、頭突きになったりする。

ダメージは投げ技とほぼ同じだが、敵がダウンしない分反撃をくらいやすい。

ライン飛ばし攻撃

●**アウトステップキック**

片足立ちでふんばった状態から出すけり技で相手を反対側のラインにスッ飛ばす。

ボーナスステージでは多用する技である。

ライン移動攻撃

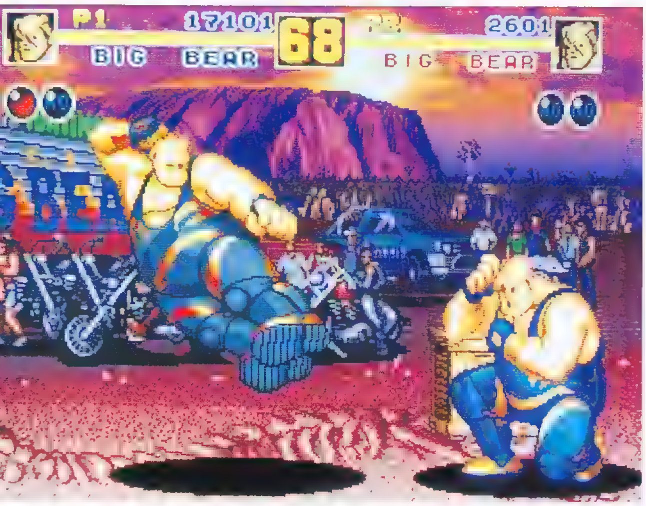
大別すると2種類ある。

●**A＋Bボタン**

自分から別ラインへ移動したり戻ったりできる。レバーと合わせて移動先を調節でき、攻撃にも使える。ゆったりした高い軌道のキックである。

●**パンチ・キック**

相手が反対ラインにいる時にのみこれらのボタンで移動（＋攻撃）する。またレバーをニュートラルにして行うと相手めがけて飛んでいく、うまく使おう。



ライン攻撃も強い、対戦でもバンバン使おう。

避け攻撃

●**ベアクロー**

敵が攻撃をしかけてきた時ガードの構えをして初めてできる技である。使い方としては、敵の攻撃をガードした後



しゃがみ小パンチは連打がきく、キャンセルでレディーにつなげ

■通常技

		近距離	遠距離	操作
パンチ	小	エルボー	ジャブ	A
	大	エルボー	ナックルパート	C
キック	小	ニーアタック	前蹴り	B
	大	ストンピング	ドロップキック	D
しゃがみパンチ	小	しゃがみストレート		A
	大	しゃがみストレート		C
しゃがみキック	小	スライドキック		B
	大	スライドキック		D
JUMP垂直パンチ	小	アルバトロスチョップ		A
	大	アルバトロスチョップ		C
JUMP垂直キック	小	スタンプキック		B
	大	フライングドロップキック		D
斜めJUMPパンチ	小	アルバトロスチョップ		A
	大	アルバトロスチョップ		C
斜めJUMPキック	小	スタンプキック		B
	大	スタンプキック		D
ラインパンチA~B		フライングドロップキック		A＋BかA・C
〃 B~A				
ラインキックA~B		フライングドロップキック		B・D
〃 B~A				
ライン跳ばしA~B		アウトステップキック		C＋D
〃 B~A				
投げ技 ①		パワーボム		→ C
投げ技 ②		リフトアップスルー		↖ D
投げ技 ③		バックドロップ		← C
投げ技 ④		ラリアットドロップ		↙ C

※「ラインパンチ」「ラインキック」「ライン跳ばし」には、攻撃の大小の差はない。



にけん制のために出したり、ガードのかまえをしたらすぐに出して積極的に攻撃したりする。

ベアの避け攻撃はかなり使いやすい。対戦で利用価値大だぞ。

使える技について

●立ち小キック

相手とやや近い位置関係にある時に多用する技。見かけは弱そうなのだが相手が何か技を出そうとするとけりに当たってくれる。特に飛び道具を持っている敵にプレッシャーを与えられるぞ（対戦時）。

またボタンを押してから出るまでが速いので返し技として使うこともある。斬影拳を止められるのは大きい。

●立ち大キック

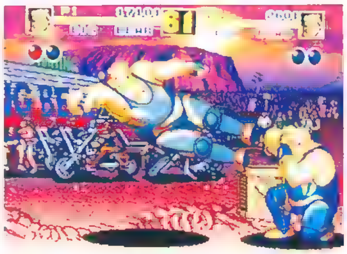
その場でドロップキックをする。比較的リーチが長いのでけっこう使えるのだが、その真価は十平衛戦において発揮される。

なんとセンベイを抜けてしまうのだ。ドロップキックをくぐっていくセンベイは笑える。

●しゃがみ小パンチ

ベアの技の中で一番連打がきく技。それを利用して密着状態から2〜3発小パンチを当て（ガードさせ）てからキャンセルをかけてジャイアント・ボムに持っていける。

またベアの攻撃すべてに共通するが、この技もリーチがあるので少し離れていても出せる技である。（DON）



立ち大キックは飛び道具用？



ファイアーブレス

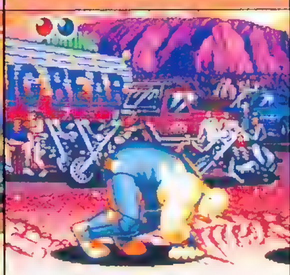


異様にデカイ炎を吹く。出るまでのスキはかなり大きいものの、完全に出てしまえば炎が消えるまで相手は何もできないだろう。出終わりのスキも小さいので心おきなく使えるだろう。

相手の起き上がりに重ねておけばいかなる技でも返されない（炎の先を重ねておく）。

➡⬊⬇⬋➡ と同時にBC

ジャイアント・ボム



小 ⬋溜めて➡ A
大 ⬋溜めて➡ C

ヘッドバッド



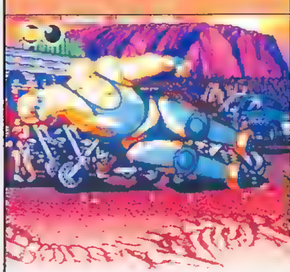
⬅ D

ネックハング



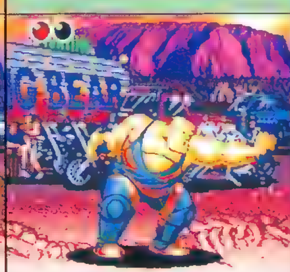
➡ D

Sドロップキック



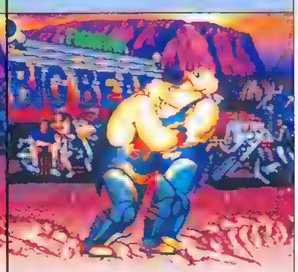
Dボタンを10秒押して離す

ベアクロー



受けの状態から➡A

ベアハッグ

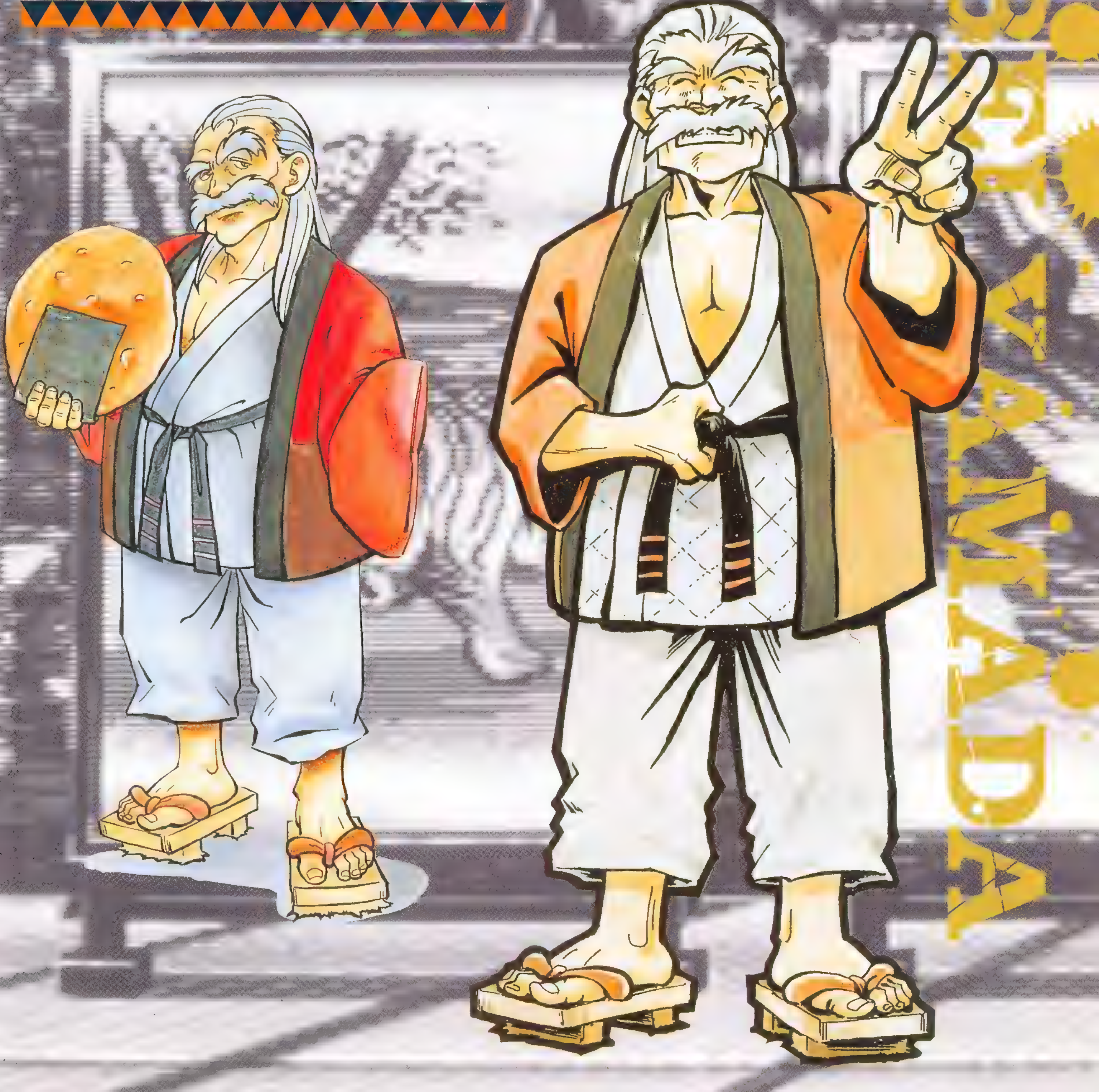


⬇ D

山田十平衛

鬼の山田と呼ばれた柔道家の技

名前：山田十平衛
格闘スタイル：柔道
生年月日：1922年7月7日
出身地：日本
血液型：A型　身長：156cm　体重：50kg
趣味：指圧
好きな食べ物：温泉卵
得意のスポーツ：ゲートボール
大切なもの：チャンチャンコ
好きな音楽：ユーロビート　嫌いなもの：汗臭い男



通学路にて









「おじいちゃん、どこいったの？朝ご飯なのに」
「また女子高生見に行ったんじゃないの。ほんとに好きなんだから」
　５時30分に十平衛の朝がくる。早朝の稽古の後に女子高生の通学風景をみるのが、彼の日課である。孫娘たちから「恥ずかしいからやめてよ」といわれても、「たくさん女の子を見ないとわしの１日が始まらんのぢゃ」といって、雨にもまけず、風にもまけず、通ってしまう十平衛だった。最近では創立記念日までもすべてチェックする熱心さに、家族たちにも諦められているようである。
「もしかして、また〝世界一になってくるのぢゃ〟とかいって出ていったんじゃないの」
「あたしは昨日のテレビでやってた、山の手のお嬢様学校の制服をチェックしにいったんだとおもうな」
「ありえるわね」
　あはは、と孫娘たちは笑った。彼女たちの１日はこうして始まる。好き勝手なことをやっていても、許されてしまうのは十平衛の人徳かもしれない。
「若い娘はええのう、それに引き換え、わしの道場の奴ときたらどうしてこうも暑苦しい男共ばかりなんぢゃろう」
　山の手のお嬢様学校に通学する女子高生に交じりながら、十平衛は顔をしかめた。弟子に指導を求められるたび、何だかんだと理由をつけては断っているのは、そんな下らない理由だったのだ。
「ピチピチギャルにだったら寝技でも教えてやるんぢゃが…、そうぢゃっ！舞チャンは柔道は嫌いかのう。舞チャンに一つ〝柔よく剛を制す〟世界を教えに行くかのう」
　翌日、不知火舞は突然の十平衛の訪問に驚くこととなる。



必殺技

●センベイ手裏剣

センベイを相手に投げ、ダメージを与える必殺技。

小と大での違いは、小のほうは溜め時間が短いが、飛行スピードが遅い。大は逆に、溜め時間が長いが、飛行スピードが速い。

威力はそれほどないが、対コンピュータ戦、対戦では重宝する。主に相手を跳ばすのに使う。

●ダッシュ二本背負い

ダッシュをして敵に近づき、二本背負いで敵を投げる技。

小と大の違いは、移動距離の違いである。小のほうが短く、大のほうが長い距離を移動する。

対コンピュータ戦、対戦において、もっとも力を発揮する。相手の起き上がりに重ねて出すのが主な使用方法。



これは基本中の基本。どんどん使おう。

●大いずな落とし

相手をつかみ、空高くまで舞い上がる。そして相手の頭を地面にたたきつける必殺技。

この技は相手の近くにいなくてはならないため、相手が気絶しているか、スキをつくしかない。

ちなみに大の大いずな落としのほうが、間合いが広く威力が強いので多用していこう。



いまかけるしかなーい！

投げ・つかみ技

●投げ各種

柔道家なので、色々な投げがある。一本背負い、巴投げ、俵投げとあるが、主に使うのは一本背負いだろう。これならば投げた後にすぐ溜められるのが強い。

ほかに、全キャラ中、唯一の空中投げが十平衛にはある。投げの間合いが非常に広く、対戦においての使用頻度が高い。対コンピュータ戦においても使用しなければ勝ちにくい相手もいる。



いろいろな技を投げることが可能だ。

●つかみ技各種



対戦において、最も威力のある技だろう。

十平衛には熊殺しと、弁慶泣かしと2種類ある。

使えるのは熊殺しである。とにかく威力があり、相手の体力を3分の1近く減らすこともできる。ただ、入れにくいのが難点だ。

ライン飛ばし攻撃

●十平衛式らりあっと

らりあっとで相手を反対側のラインへ跳ばす技。

らりあっとは一歩前に出るので意外と当てやすい。対コンピュータ戦、対戦においても使用頻度は高い。

ライン移動攻撃

十平衛は主にAボタンのライン移動を使う。十平衛のライン移動は意外と強く、使いやすい。

対コンピュータ戦では絶対必要な技。

避け攻撃

●抜き手打ち

出るのが早いが、リーチが短いので使いにくいだろう。

十平衛では、あまり使わない技だろう。

使える通常技

十平衛は、通常技の種類があまり多くないので、どれも似たものになりがちだ。

●しゃがみ小パンチ、小キック

対戦において主に使う技がコレだ。小パンチなどは非常に強く、接近戦において相手の攻撃をほとんど止めてしまう。

離れても、小パンチや小キックを出しておき、時おりセンベイなどを投げると効果的。

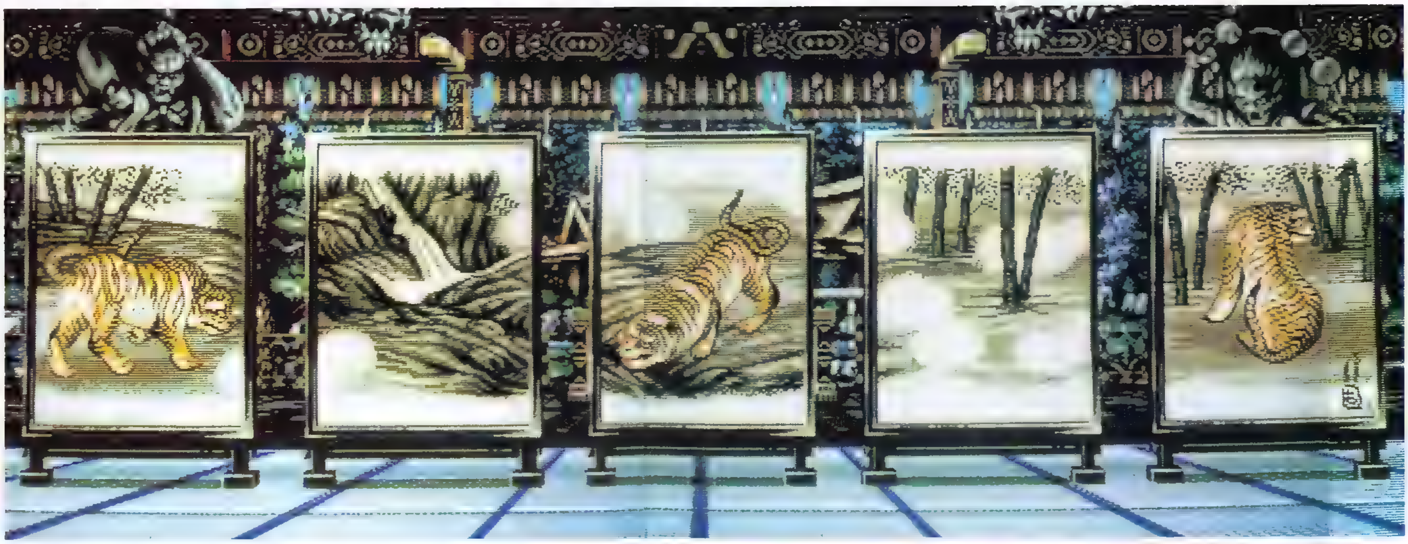
●スライディング

大の足払いがスライディン

■通常技

		近距離	遠距離	操作
パンチ	小	平手打ち	平手打ち	A
	大	平手打ち	平手打ち	C
キック	小	中段前蹴り	中段前蹴り	B
	大	中段前蹴り	中段前蹴り	D
しゃがみパンチ	小	しゃがみ十平衛チョップ		A
	大	しゃがみ十平衛チョップ		C
しゃがみキック	小	だるま落とし		B
	大	滑り込み蹴り		D
JUMP垂直パンチ	小	脳天空竹割り		A
	大	大脳天空竹割り		C
JUMP垂直キック	小	かかと落とし		B
	大	大かかと落とし		D
斜めJUMPパンチ	小	脳天空竹割り		A
	大	大脳天空竹割り		C
斜めJUMPキック	小	二漕跳び蹴り		B
	大	大二漕跳び蹴り		D
ラインパンチ A~B		蝿落とし		A＋BかA・C
〃 B~A				
ラインキック A~B		蝿落とし		B・D
〃 B~A				
ライン飛ばし A~B		十平衛式らりあっと		C＋D
〃 B~A				
投げ技①		一本背負い		→C
投げ技②		巴投げ		←D
投げ技③		俵投げ		↖C
投げ技③		いずな落とし		JUMP中 ↙↓↘どれかとD

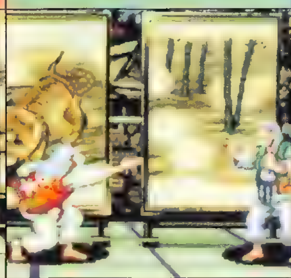
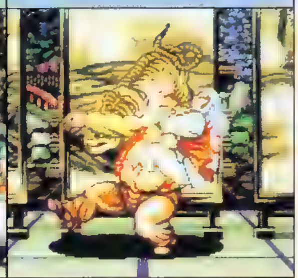
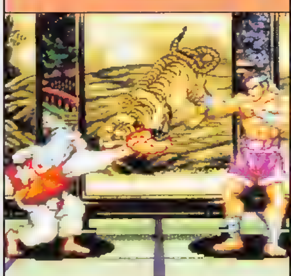
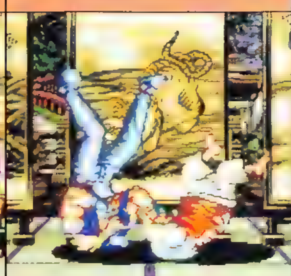
※「ラインパンチ」「ラインキック」「ライン飛ばし」には、攻撃の強弱の差はない。



グになる。
　主に対空兵器として使い、テリー、チン、不知火、東の特定の技以外はすべて返せる。
　対コンピュータ戦でも使用頻度は高く、アクセル以外の跳び蹴りはほとんど返すことが可能。
　また飛び道具をくぐり抜けるのにも使用できる。ただ、ガードされるとスキが大きく、投げられやすいので注意が必要だ。
　十平衛は主に必殺技とスライディングを使う闘いになる。そして、その間に小技を入れていけば、よりよい闘いになるだろう。（MOMO）


対空兵器としての役割は十分である。

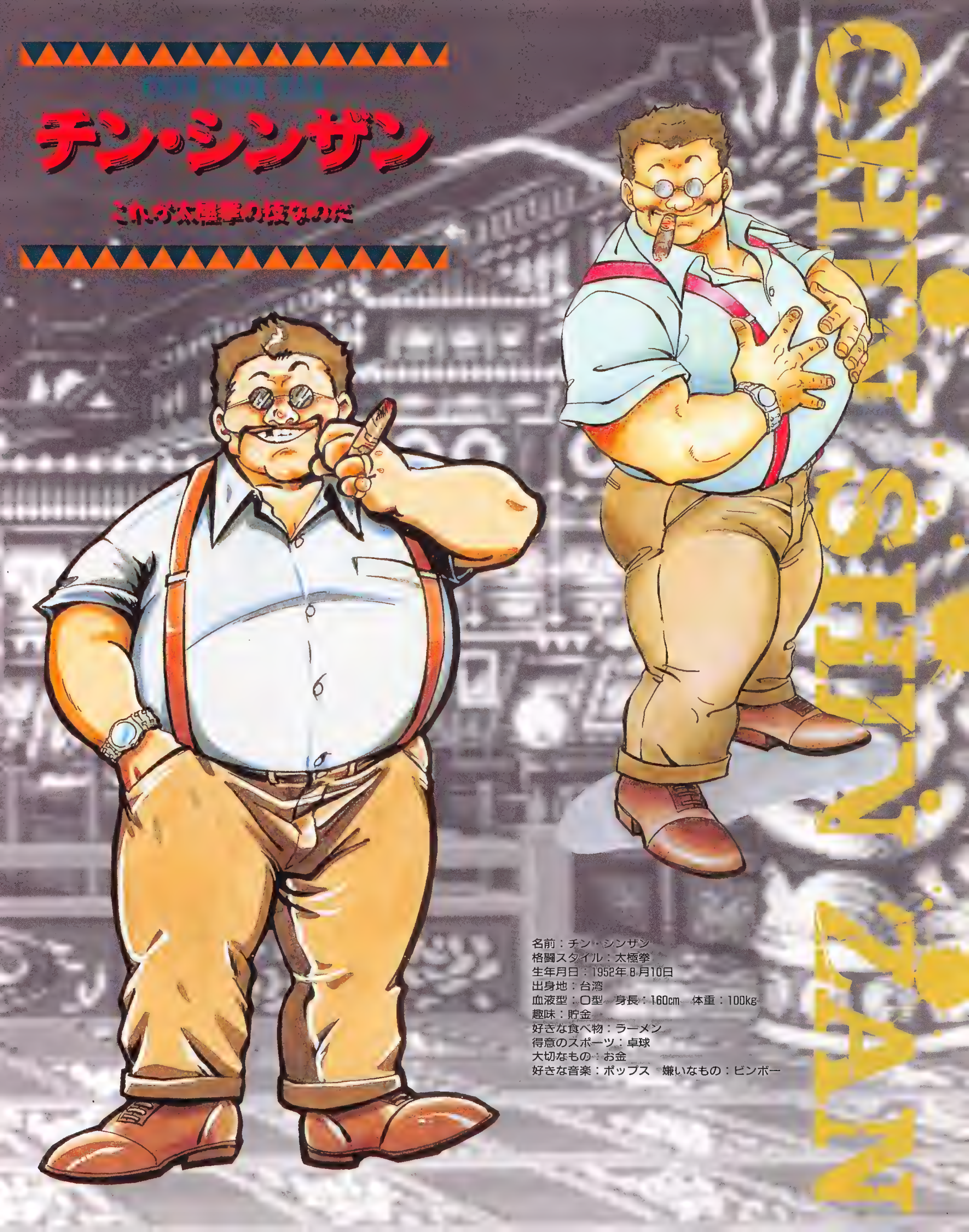


ダイナマイトいずな落とし	大いずな落とし	抜き手打ち	熊　殺　し
			
	弱　↑溜めて↓　A 強　↑溜めて↓　C	受けの状態から→　A	↗　C
読んで字の如く、ダイナマイティな大いずな落としである。結局投げ技なので、気軽にポンポン出せる技ではない。しかし、きまれば「わしの勝ちじゃあ～!!」と叫んで、キラキラしたものを撒きちらしつつ上昇、地面に叩きつけるときに大爆発を起こす。	センベイ手裏剣	ダッシュ二本背負い	弁慶泣かし
			
←溜めて↓↙ 同時にBC	弱　←溜めて→　A 強　←溜めて→　C	弱　←溜めて→　B 強　←溜めて→　D	→　D



チン・シンザン

これが太極拳の技なのだ



名前：チン・シンザン
格闘スタイル：太極拳
生年月日：1952年8月10日
出身地：台湾
血液型：O型　身長：160cm　体重：100kg
趣味：貯金
好きな食べ物：ラーメン
得意のスポーツ：卓球
大切なもの：お金
好きな音楽：ポップス　嫌いなもの：ビンボー



ギンギラのネオン群も、彼の住む高級住宅街から見おろせば100万ドルといわれる宝石箱にみえる。香港一のお金持ち（あくまでも自称である）チン・シンザンはミス・ホンコンに輝いたという美しい妻から来客があったことを告げられた。

「ほほう、アメリカの大富豪の息子でしゅか。たしか、わたしのマネして空手で金儲けを考えている人でしゅね」

勘違いもはなはだしいチン・シンザンは妻を見上げてゴルフに行く用意をするように告げた。

「ミスター・チン。次は格闘技で勝負しましょう」

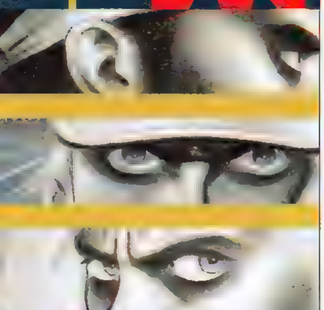
成績があまり芳しくない客人は最終ホールの移動中、イタリア訛りの英語で告げた。どうやらあまりゴルフは得意ではないらしい。

「いいでしゅよ。格闘技でも麻雀でも、なんでも結構でしゅよ」

現在トップであるチン・シンザンはホクホク顔であった。調子良くグリーンにボールを乗せたまではよかったが、彼の妻と端正な顔立ちのアメリカ人が、親しそうに会話をしているのを見て、思わず太極拳で鍛えたその力で、クラブを数本折ってしまった。

嵐の接待ゴルフ









「なんてもったいない…」

無駄を嫌う商売人は、壊してしまったクラブの値段とグリーン・フィーを計算をして、一層不機嫌になった。

結局、最後の最後でチン・シンザンは最下位となり、トップは美しき夫人のものとなる。

「全く、ふんだりけったりとは、このことでしゅね」

翌日、チンは大富豪の息子に恨みを込め、大太鼓腹打ちをお見舞いした。試合結果は引き分けということになったが、チン・シンザンは顔の腫れた客人をみて、気を済ませたのであった。

「もう少し修業をつまんとあかんなあ。当分アメリカに帰られへん」

チン邸の悪趣味な門を出るとき、客人はそう漏らしたという。



必殺技

●氣雷砲
飛び道具系の必殺技。弧を描くように跳ぶ。画面下に着弾したあとも多少判定が残るのが特徴的。
小と大の違いは、飛距離の違いである。小のほうが短く、大のほうが長い。
コンピュータ戦において最も使える。敵の起きあがりなどに重ねておいて、連続して使い敵の体力を削る。

●大太鼓腹打ち
敵に向かって大きくジャンプし、空中からお腹で体当たりする必殺技。
小の技は滞空時間が長く、空中制御が可能。それに対して大の技は、跳ぶのが速いかわりに制御がきかない。
対戦においての使用頻度が高く、飛び道具を使用する相手の硬直に当てたり、めくり攻撃を狙ったりする。前者の場合は大を使い、後者は小を使う。

●破岩激
自分の体を回転させ、敵に体当たりをかます技。
小の技のほうは出るのが早く、距離が短い。ダメージは小。大の技は出るのが遅く、距離は長い。ダメージ大。
コンピュータ、対戦どちらでも使える。小のほうが使いやすい。当たれば敵は転ぶ。

投げ・つかみ技

●合気投げ
ごく普通の投げ。投げたあとは間合いが離れる。
投げる時はレバーを相手側に入れるのを忘れないようにしよう。

●頭突殺
相手をつかんで何回もの頭突きをくらわす技。つかんだあとはあまり離れないが敵は転ばない。投げより敵に与えるダメージは少なめ。

ライン跳ばし攻撃

●発勁裏拳
コブシからオーラを出して、相手を反対側のラインへ跳ばしてしまう技。



当たると転ぶのが大きいぞ。

■通常技

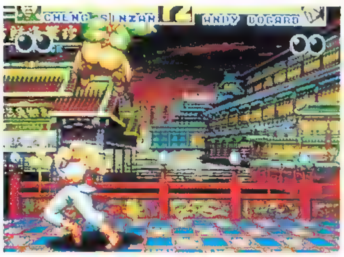
		近距離	遠距離	操作
パンチ	小	掌打	圏捶	A
	大	振上圏拳	発勁掌	C
キック	小	旋風脚	跳脚	B
	大	振上足刀	跳脚	D
しゃがみパンチ	小	下勢掌打		A
	大	下勢肘打		C
しゃがみキック	小	下勢脚		B
	大	下勢二段脚		D
JUMP垂直パンチ	小	飛掌打		A
	大	落掌双打		C
JUMP垂直キック	小	落脚足刀		B
	大	二起脚		D
斜めJUMPパンチ	小	飛掌打		A
	大	太鼓腹打		C
斜めJUMPキック	小	落脚足刀		B
	大	二起脚		D
ラインパンチA~B		飛掌打		A+BかA・C
〃　B~A				
ラインキックA~B		飛刀脚		B・D
〃　B~A				
ライン飛ばしA~B		発勁裏拳		C+D
〃　B~A				
投げ技		合気投げ		➡ C

※「ラインパンチ」「ラインキック」「ライン飛ばし」には、攻撃の大小の差はない。

対戦での対空兵器として使う。それ以外では足払いのかわりとして攻撃の中に組み込んでもよい。

ライン移動攻撃

●A+Bボタン
自分から別のラインに移動する時に使う技。反対のラインに敵がいる時は攻撃として敵の猛攻から脱出するのもライン移動が使える。



も使える。跳ぶ高さが一番高く、速度は最も遅い。

●パンチ・キック
パンチはA、キックはBで出せる。
A+Bボタンとの違いは、敵が違うライン上にいないと出せないということと、速度、高さの違いである。Aボタンが最も速くて低く、Bはその中間といったところ。

避け攻撃

●裏手
敵の攻撃に対して出す返し技で、敵の攻撃がないと出すことのできない技である。
特徴として、上半身の当たり判定がないことと、当たった相手は転んでしまうということが挙げられる。
使い方は、敵が跳んで来た際の対空兵器。または、接近戦での攻防の打開として使う。



これまた敵が転ぶのだ。形勢逆転が狙える。

使える通常技

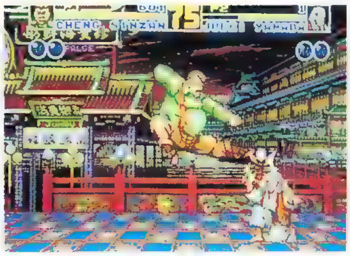
通常攻撃での使える技、特殊な技を挙げると…。



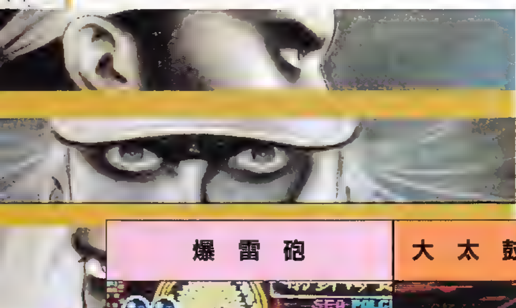
●しゃがみ小パンチ
接近戦にて最も多用する技。対コンピュータ、対戦のどちらでも使える。敵が近づいて来たらとりあえずこれで牽制。

●大足払い
あお向けになって足をつき出し、2回連続で蹴りを出す技。2回出すうちのどちらに当たっても相手は転ぶ。
はっきり言って何の役にも立たない技である。足払いで転ぶ時間は短いし、出るのも遅い。これを使うくらいなら破岩激かライン跳ばしのほうがマシ。

●ジャンプ大キック
ジャンプして空中で2回蹴りを出す技。2回出すどちらでも当たる。地上にいる敵になら2発とも当てることもできる。
超使える。主に対戦での跳び込みとして使うのがよい。2発目が遅れて出るのもフェイントとして使えるので、対戦でどんどん使っていこう。
あと、チン・シンザン特有の技の特徴としては、立ち技の小、大キック、大パンチは、出すと同時に少し前に移動してしまうといった点がある。これといって利用性はないのだが、知っておいて損はないだろう。（R-K君）



この蹴りによくひっかかってくれるのだ。





爆雷砲



氣雷砲同様飛び道具ではあるが、ゆっくり遠くまで飛んでいく。地面に落ちた後もしばらく爆発しているので、うっかりジャンプでよけたりすると…「へっへっへー」となることが多い。
相手との距離があればほぼ連続で投げることも可能。

↙溜めて↓→と同時にBC

大太鼓腹打ち



小↓溜めて↑　A
大↓溜めて↑　C

雲手



受け状態から→　A

破岩激



小←溜めて→　B
大←溜めて→　D

氣雷砲



小↓↘→　A
大↓↘→　C

頭突殺



→　D

KIM KAP HWAN

キム・カッファン

韓国の国技、テコンドーの遣い手



名前：キム・カッファン
格闘スタイル：テコンドー
生年月日：1964年12月21日
出身地：韓国
血液型：Ａ型　身長：176cm　体重：78kg
趣味：カラオケ
好きな食べ物：焼肉
得意のスポーツ：体操
大切なもの：２人の息子
好きな音楽：ムート歌謡曲　嫌いなもの：悪





Kotak 93



教え子たちと一緒に

　息子たちが私の見様見真似で、テコンドーを始めたのはいくつの時だったろうか？私が始めたころよりも小さかったかもしれない、とキム・カッファンは思った。
「おとうさん、ぼくもいつかは飛燕斬とか、できるようになる？」
　幼い息子が期待に満ちた顔で父親の顔を見上げた。
「馬鹿だなぁ。足も真っすぐに上がらないのに飛燕斬なんかできるもんか」
　質問の答えは父親からではなく、兄から返ってきた。
「お兄ちゃんなんかに聞いてないよ！ねえ、おとうさん、できるよね？」
　弟は半分涙ぐみながら、師であり、尊敬する父親のズボンの裾を引っ張った。
「そうだな。お前たちはこれからどんどん上達するだろう。ただし、それは真面目に修業を積んだら、ということだ。もしかすると、とうさんよりも強くなれるかもしれない。だからお前たちも世界一を目指す気持ちで頑張りなさい」
　幼い息子たちに言い聞かせるように、また自分も初心に帰れるように、ひとつひとつ言葉を区切りながら言い含めるのだった。
「我が息子ながら筋がいい」。そう妻に語ったことがある。すると、「あなたは子供たちにテコンドーを教えるときが一番楽しそうにみえるわ」と返事がきてキム・カッファンは赤面した。
　最愛の息子たちがテコンドーを始めてくれたことはうれしかったが、教える時にどうしても甘くなってしまうのは、まだまだ未熟な証拠だとキム・カッファンは反省する。
「さあ、稽古のときはおとうさんじゃなくて師匠と呼びなさい。甘えた気持ちでは修業はできないぞ」
「はい、お師匠さま」
　未来の格闘王たちは大きな返事をした。





必殺技

●半月斬

文字通り半月の軌跡を描いて蹴りつける必殺技。その破壊力は強力だ。

小はややスピードが速く、半月の弧が小さい。大は大きな弧を描き、ガードすると2回ガードとなる。大は威力が強力で、ガードの上からでもかなりの体力を削り取る。相手の起き上がりに重ねておくのが有効な使い方だ。

●飛燕斬

しゃがんだ状態から上へ向けて、宙返りしながら蹴る必殺技。

小のほうが速く弧が小さく、大のほうがゆるやかに大きく蹴る。出した瞬間から無敵ではないので、場合によっては返し技をくらうこともある。大は出かかりが弱いが、いったん出てしまえば小よりは返されにくく威力も強力だ。

跳んできた敵には意外に使いづらく、接近戦で出すほうが多いだろう。

●飛翔脚

空中から相手の頭を連続して踏みつける、キム独特の必殺技。

小の技は威力は弱いが、着地の隙が若干少ない。大はガードされるとそのあと反撃されやすいが、威力は強力だ。

コンピュータ戦でも使えるが、対戦での威力が絶大だ。至近距離では、いわゆるめくりの飛翔脚（逆にガードしなければならない）も出すことができる。

●殺脚投げ

遠くに敵を投げるごく普通の投げだ。かなり投げ間合いは広く感じられる。突っこみ系の技をガードしたあと、投げ返しが比較的楽。



これがめくりの飛翔脚だ。対戦で威力抜群！



この技にキャンセルをかけて半月斬を出すと実戦的。

ライン飛ばし攻撃

●龍殺拳

回し蹴りで、当たれば相手を反対側のラインへふっとばせる。

リーチが長く、かなり速く出るので重宝する。威力ももちろん強力なので、対戦でどんどん使っていこう。キャンセルをかけて半月斬と組み合わせるのがよい使い方だ。

ライン移動攻撃

●A+Bボタン

自分から別のラインに移動するとき使う。高さが高いが、コンピュータ戦では落とされやすい。

●パンチ・キック

パンチでのライン移動は他のキャラと比べても速く、強力だ。軌道は低く、鋭い。キックでのライン移動はA+Bとほぼ同じ性質をもっている。

避け攻撃

●ヨプチャギ

敵が攻撃しているときに出すことができる。

他のキャラに比べ、出るまでの時間が割と遅い。そのため対戦などではやや使いづらい。いったん出てしまえば、かなり当たり判定は小さくなる。

使える通常技

●立ち大キック（遠距離）

アチャーアチャーというかけ声と共に、前に歩いていく2段蹴りだ。そのうち、最初に出すハイキックが対空兵器として有効。ほとんどの跳びこみを返すことができる。

●立ち小パンチ

リーチが長く、モーションが短い。連発して突いたり、遠間からけん制として使う。対コンピュータ戦に有効。

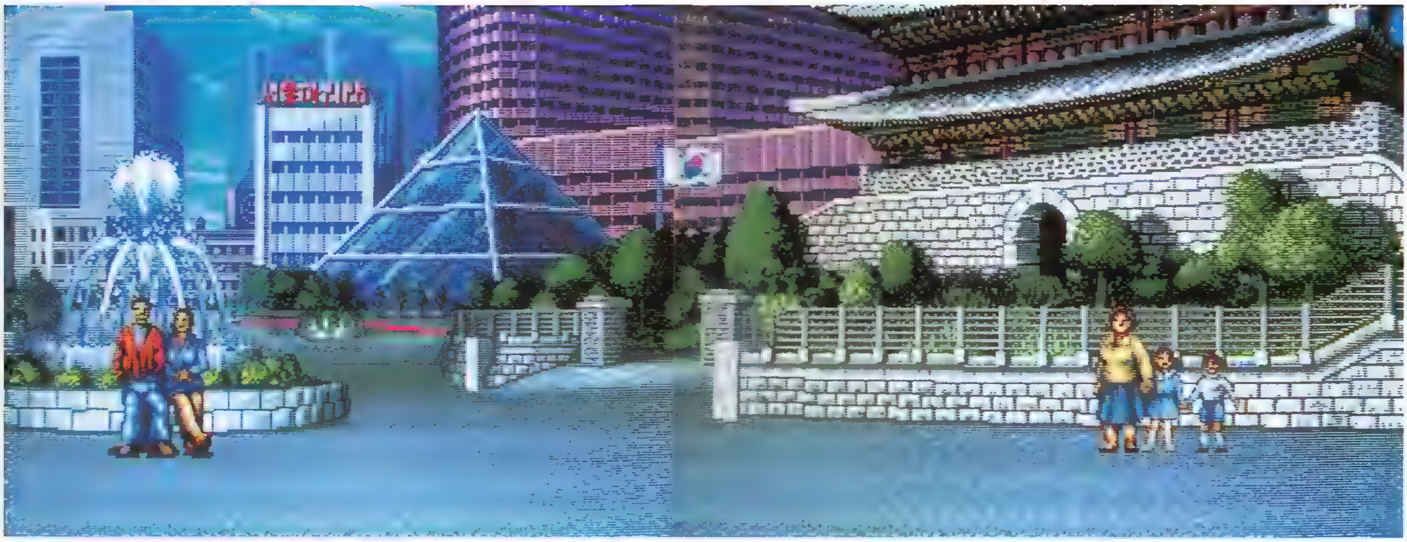
●大足払い

一回転して足払いを出す。出るまでがかなり遅い。フェイント気味に出すといいが、その隙をつかれることも多い。

■通常技

		近距離	遠距離	操作
パンチ	小	ジャブ	チルギ	A
	大	ディチャギ	ドリャチャギ	C
キック	小	ひざ蹴り	アプチャギ	B
	大	ネリチャギ	パンデ・ドリチャギ	D
しゃがみパンチ	小	しゃがみジャブ		A
	大	しゃがみ蹴り		C
しゃがみキック	小	しゃがみ蹴り		B
	大	すくい蹴り		D
JUMP垂直パンチ	小	ジャンプジャブ		A
	大	JUMPアプチャギ		C
JUMP垂直キック	小	JUMPアプチャギ		B
	大	カッファン蹴り		D
斜めJUMPパンチ	小	ジャンプジャブ		A
	大	JUMPアプチャギ		C
斜めJUMPキック	小	JUMPアプチャギ		B
	大	カッファン蹴り		D
ラインパンチ	A~B	カッファン蹴り		A+BかA・C
〃	B~A			
ラインキック	A~B	カッファン蹴り		B・D
〃	B~A			
ライン飛ばし	A~B	龍殺脚		C+D
〃	B~A			
投げ技		殺脚投げ		➡

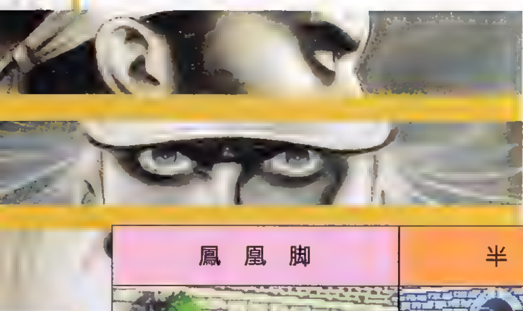
※「ラインパンチ」「ラインキック」「ライン飛ばし」には、攻撃の強弱の差はない。



また、空振りしたあとの隙もかなりある。
その他、小足払いが対戦では比較的有効だ。また、大パンチの技がすべて蹴り技として表現されている。蹴り技主体のテコンドーを意識してこうなったと思われる。しゃがみ大パンチは、大足払いより使いやすく、隙が少ないので使ってみよう。（ぜんじ）



対空兵器として実に使える技だ。



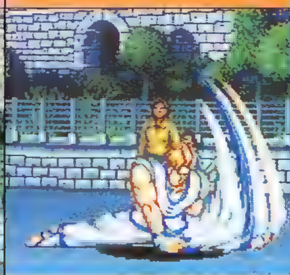
鳳凰脚



いわゆる乱舞だ。この技の強いところは、何といっても密着状態で出せばガードできないことだろう。つまり、ワザとジャンプ攻撃などをくらっい使うことができる。
遠距離で出した場合は、相手がガード状態ならスカってしまう。コマンドが比較的難しいのが欠点。

↓↙←↙→ と同時にBD

半月斬



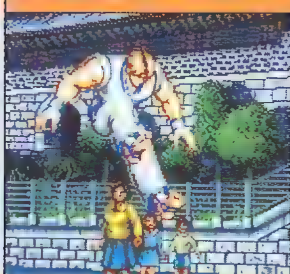
小	↓↙←	B
大	↓↙←	D

ヨプチャギ



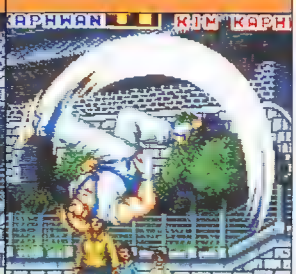
受けの状態から→A

飛翔脚



小	ジャンプ中↓	B
大	ジャンプ中↓	D

飛燕斬



小	↓溜めて↑	B
大	↓溜めて↑	D



MAI　SHIRANUI

不知火　舞

自称、日本一のくノ一



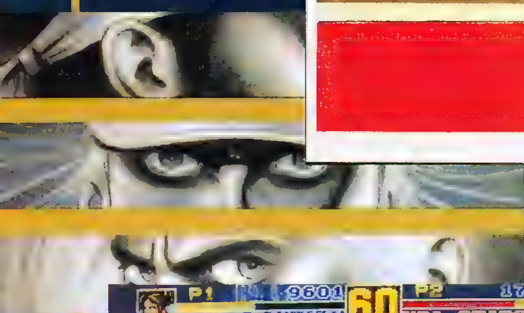


名前：不知火　舞
格闘スタイル：忍術
生年月日：1974年1月1日
出身地：日本
血液型：B型　身長：164cm　体重：50kg
スリーサイズ：85・54・90
趣味：おせち料理を作ること
好きな食べ物：お雑煮
得意のスポーツ：羽根つき
大切なもの：おばあちゃんの形見のかんざし
好きな音楽：ヘヴィメタル　嫌いなもの：クモ

MAI SHIRANUI

ボガード兄弟来日記念

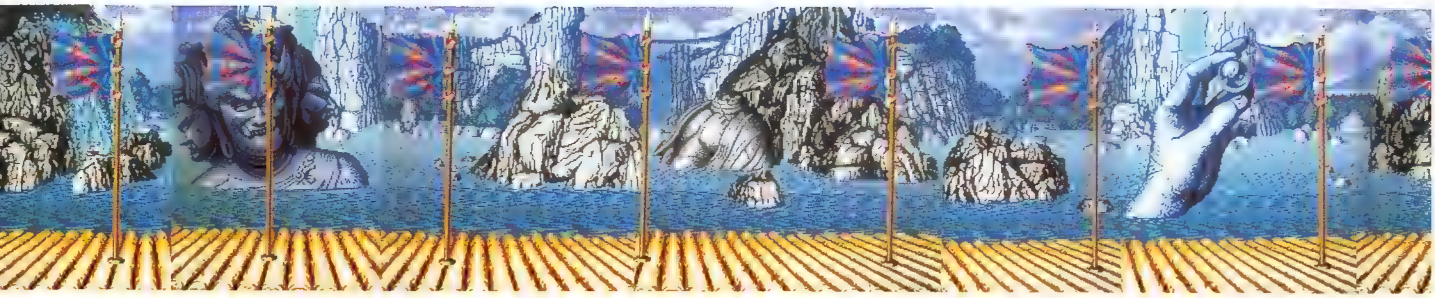






アンディが久しぶりに日本にやって来た。しかも兄のテリーを連れて。
「兄貴が日本観光をしたいというんで…」
　そう言いながらも、少しうれしそうに笑う。
　不知火半蔵はあいにくの留守だったが、孫娘であり既に顔馴染みである舞が気をきかせて茶室で茶会となった。
「日本って茶を飲むのに、いちいちこんな入り口の狭い部屋にいくのかよ」
「これは、古い伝統のひとつで茶道っていうのよ」
　テリーはいささかカルチャーショックを受けたようで、珍しく黙り込んでいた。
「心が落ち着いてくるよな」
　と、アンディが舞に話す横で、テリーは顔をしかめた。
「わかったけど、めんどくさい」
　それがテリーの結論だ。同じ日本の文化に触れるなら、ゲイシャと酒が飲みたかった、と後日アメリカに戻ったとき、いやあな表情を添えてジョーに話していた。
　舞は京友禅の淡い紫の振り袖を着ていた。「外見で騙される男の数は…多いだろうなぁ」と、彼女の本性を知るアンディはふかい溜め息をついた。
　庭にあるししおどしの竹の音が響き、ちゃせんの音が僅かに聞こえる沈黙の中、テリーの足に限界の時がきたようだ。青い顔をしてじっと我慢しているテリーに向かって、見るに見かねた舞は、助け舟をだした。
「テリー、足を崩してもいいわよ」
　助かったとばかり足を放り出し一息ついたテリーにとって、舞は女神のように見えた。が、
「甘いっ！」
　の声と共に、痺れのきれた足の上に扇子を叩きつけられ、テリーは悲鳴をあげた。
「Shit！何すンだよっ」
「隙を見せるとこういうことになるのよ、おわかり？」
　やっぱり女神なんかじゃない。女神なんかじゃないッ!!とテリーは涙した。







必殺技

●**龍炎舞**
体を一回転させ、後ろの帯から出現した炎が体の周りを囲み、相手を攻撃する。
小と大の違いは、小は炎が出るまでのスキが短く、大のほうは炎が出ている時間が少し長い。小大共に、当たったら相手は倒れる。
あまり使えない技だが、対戦において何かの技のキャンセルで出して相手の体力を削ったり、相手の飛び道具を消すときなどに使おう。



めくりで当たるんですよ。

●**花蝶扇**
持っている扇を相手に投げつけて飛び道具とする。
小と大の違いは、小は扇を出すまでのスキが短く、大は扇を出るまでは少し時間はかかるが扇の飛んでいくスピードが速い。
扇を投げた後に胸元から新しい扇を取り出すが、その間は無防備になってしまう。



この扇子を取り出すモーションが痛い。

●**ムササビの舞い**
舞のステージ（日本・青木ケ原）のみで使用可能な技。手前と奥のラインの中間にある棒に向かって跳び、棒の反動で相手に向かって体ごとタックルする。
ガードされると大抵は投げられてしまうので、相手の飛び道具を先読みするなど、相手が硬直しているときに狙わなければならない。

●**必殺忍蜂**
一度前転して、ひじ打ちしながら相手に突っ込んでいく。
小と大では移動距離が違う。相手にめりこむように当てると、相手に投げられるので、使う前に距離を見てから出さないと危険だ。

投げ・つかみ技

●**風車崩し**
相手の首を両足で挟んで投げる。
舞は他につかみ技がないのでこの投げを使わざるを得ない。少し投げの間合いが広いのでくらい投げをしやすいだろう。あと投げるときはレバーを相手の向きに入れることを忘れずに。

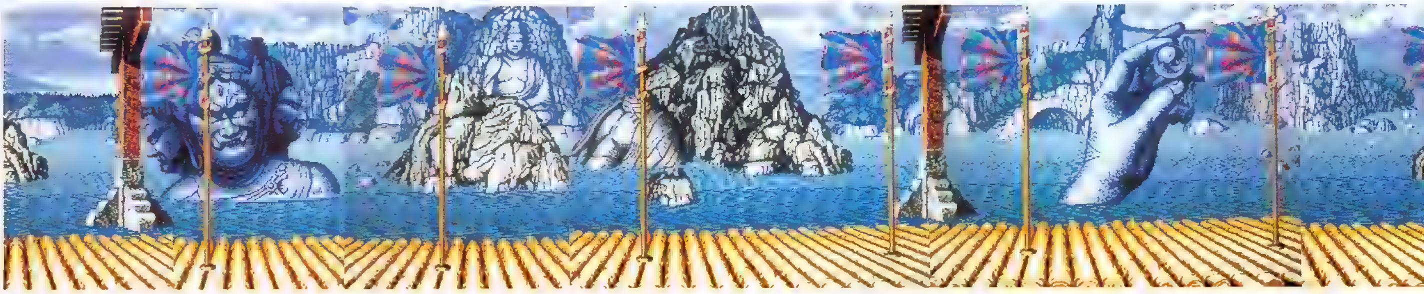
ライン跳ばし攻撃

●**天水の舞い**
片足を軸として回転しながら蹴る。
あまりつかえない。なぜなら出るのは早いのだがリーチが短い。接近戦などに使い、当てたら何か必殺技をキャンセルで出すようにしよう。

■通常技

		近距離	遠距離	操作
パンチ	小	扇打	扇子突き	A
	大	大扇打	対空扇子突き	C
キック	小	竜巻蹴り	対空舞キック	B
	大	竜巻蹴り	舞キック	D
しゃがみパンチ	小	背面ひじ打ち		A
	大	背面ひじ打ち		C
しゃがみキック	小	反り蹴り		B
	大	反り蹴り		D
JUMP垂直パンチ	小	風車拳		A
	大	翔扇打		C
JUMP垂直キック	小	翔脚		B
	大	飛翔脚		D
斜めJUMPパンチ	小	風車拳		A
	大	翔扇打		C
斜めJUMPキック	小	翔脚		B
	大	ハヤブサ蹴り		D
ラインパンチA~B		忍び蹴り		A＋BかA・C
〃 B~A				
ラインキックA~B		忍び蹴り		B・D
〃 B~A				
ライン飛ばしA~B		天水の舞い		C＋D
〃 B~A				
投げ技		風車崩し		➡ C

※「ラインパンチ」「ラインキック」「ライン飛ばし」には、攻撃の大小の差はない。



ライン移動攻撃

●忍び蹴り

◎A＋Bボタン

自分から違うラインに移動するときなどに使う。追い込まれているときなどに使うといい。基本的にキックライン移動攻撃と同じ攻撃になる。

◎パンチ・キック

グラフィックはすべて同じだが、パンチは低い軌道で速く攻撃し、キックは高い軌道で遅く攻撃する。基本的にはパンチを使うのがいいだろう。

避け攻撃

●跳ね蹴り

地に手をついて上に向けて蹴る。

使えない…。出るまでの時間が他のキャラに比べて、とても長い。飛び道具も抜けれなく、中間距離でフェイントに使うくらいだろう。

使える通常技

●逃げ蹴り（昇り蹴り）

対戦における舞の重要な技。敵のすぐ近くで出すと、相手がしゃがんでいても当たる。特に小だとジャンプしてすぐ出すことができるので全部のキャラに当てることができる。



小なら十兵衛みたいな背の低いキャラにも入る。

跳び込んですぐ逃げ蹴りをするなどの戦法が有効。

●足払い

小大どちらでもリーチが長く、相手を威嚇するにはもってこいの技。さらにキャンセルで花蝶扇や龍炎舞などをだすとなおいい。

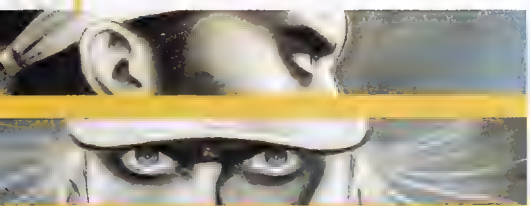
●立ち小パンチ

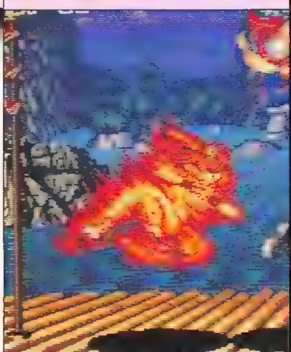
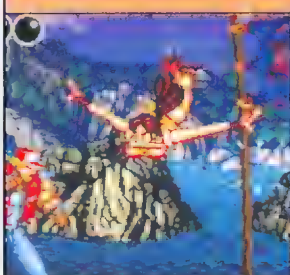
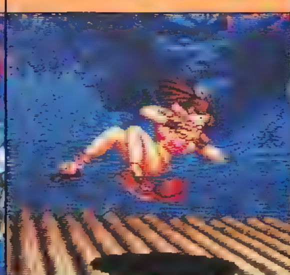
遠距離のときは扇子突きになり、とてもリーチがあるので中間距離では足払いに並んで重要な技となる。

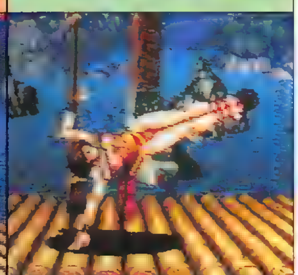
近距離だと扇打になり、ほとんどの跳び蹴りを落とすことができる。（F-G L D）



扇打。タイミングよく当てないと…。（強パンチでもできるよ）



超必殺忍蜂	花蝶扇	龍炎舞
		
	小 ↓↘→ A 大 ↓↘→ C	小 ↓↙← A 大 ↓↙← C
もーとにかく使える超必殺技。コマンド入力も簡単で、ガードの上から相手の体力をガンガン削ることができる。 普通の忍蜂よりも弾道が高く、攻撃判定が大きいのでめくりで当たることはない。 比較的落とされにくいので、心おきなく使うことができる。ただし赤くなったキムは×。	**ムササビの舞**	**必殺忍蜂**
		
→↙→ と同時にBC	↓溜めて↑ C ※特定エリア専用	小 ←↙↓↘→ B 大 ←↙↓↘→ D

跳ね蹴り

受け状態から→A



リーチが長い。これで相手の動きを封じよう。




BILLY CANE
BILLY CANE
ビリー・カーン
名前：ビリー・カーン
格闘スタイル：棒術
生年月日：1966年12月25日
出身地：アメリカ
血液型：B型　身長：179㎝　体重：77㎏
趣味：洗濯
好きな食べ物：卵料理
得意のスポーツ：棒高跳び
大切なもの：妹
好きな音楽：パンク　嫌いなもの：命令



渡英前日



Kotak 93





幼いころから両親がいなかったビリー・カーンは、サウスタウンの下町で８歳年下の妹と二人きり、食うや食わずの生活を送っていた。誰も信じない彼にとって妹、リリィは唯一の肉親であり味方であった。兄は妹のためなら何でもした。妹が幼いころには家事全般をこなし、生活を支えるために犯罪にも手を出した。ギースの配下になったのも少しでも贅沢をさせてやりたい、という一心からだといえる。

１年前、復讐という名の下に主が倒され、そして死んだ。キング・オブ・ザ・ファイターズで、敗北と主を守れなかった屈辱を味わったビリーは再び腕を磨きなおすため、イギリスへ旅立つことを決意した。

「わたしは大丈夫。兄さんは安心してイギリスに行ってちょうだい。お洗濯だってまかせといて。ずっと洗濯だけはやらせてくれなかったけど、本当はなんでもできちゃうんだから…」

兄と同じプラチナブロンドとアイス・ブルーの瞳を持つ娘は、心配かけまいと「早く帰って来てね」とは決して言わないよう、言葉を選びながら兄を送り出した。

ビリーがイギリスに着いて数日後、ギースの配下にいたころに主がもっとも恐れていたという男から連絡があった。内容は…知るまでもなかった。

「あの胸くそ悪い奴らともう一度やれるなら…しばらくはあんたに飼われてやろう」

口元に不敵な笑みを浮かべ、ビリー・カーンは手にした棒を強く握り締めた。





AXEL HAWK

アクセル・ホーク

名前：アクセル・ホーク
格闘スタイル：ボクシング
生年月日：1954年6月13日
出身地：アメリカ
血液型：AB型　身長：196cm　体重：125kg
趣味：ラジコン
好きな食べ物：すいか
得意のスポーツ：野球
大切なもの：お母さん
好きな音楽：ゴスペル　嫌いなもの：ネズミ

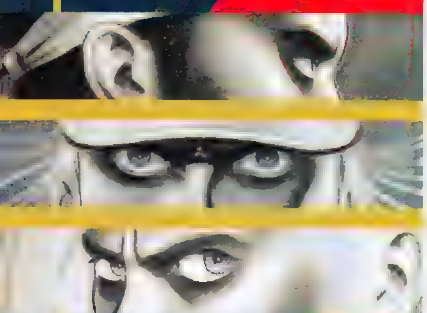


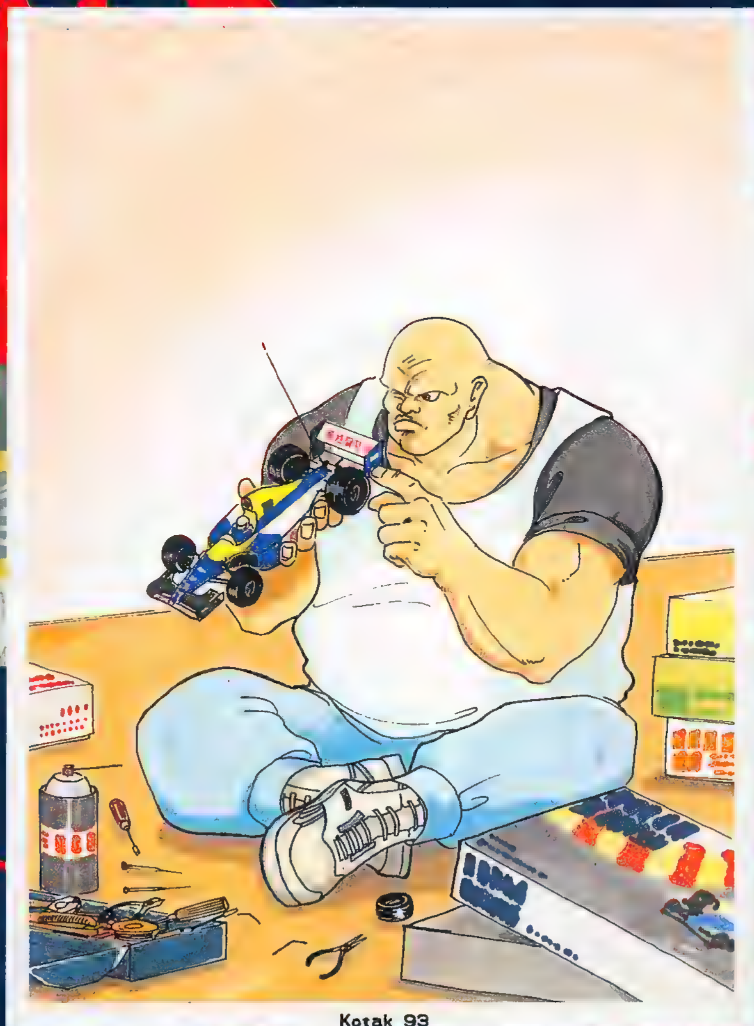
「アクセル、お茶にするからいらっしゃい」

母親はもう3回は彼を呼んでいる。「今行くよ」と生返事がそのたびに返ってきたが、一向に息子は姿を見せる気配はない。「あの子はいつもそうだわ、夢中になると時間を忘れてしまうのだから。そんなところは死んだ父親にそっくり」と、母親はいつも半分自慢げに愚痴をこぼしていた。

アクセル・ホークはボクシングを引退してから、何をするわけでもなく唯一の趣味であるラジコンをいじっては毎日を過ごしている。プロ時代の近寄り難さが消えてきた彼を、それまで英雄視してきた人間は非難や中傷をしてきたが、それをかばい見守ってきたのが年老いた母親である。













アクセルは床一面に散らかした工具をうまく使い、意外と器用にラジコンを組み立てていく。しばらく、全体のバランスを見た後「よし」と頷いて机の上に小さな愛車を置いた。

「アクセル、いい加減にしなさい。お茶が冷めてしまったわ」

半分呆れたような顔でアクセル・ホークの3分の1ほどしか体積がない母親がドアの前に立っていた。彼女の前では元ヘビー級チャンピオンとして活躍した男も猫同然である。

「早くそこを片付けなさい。お茶を持って来るわ。もう冷めてしまったけど、マフィンを焼いてあったのよ。お前の好きなラム・レーズンが入ったやつよ」

そう言って小さな母親は笑った。

「ああ、そうそう手紙が来てたのよ。渡すのが遅れてごめんなさいね」

ロウで封印された差出人のない手紙を受け取ったアクセル・ホークは、翌日から厳しいトレーニングを再開した。

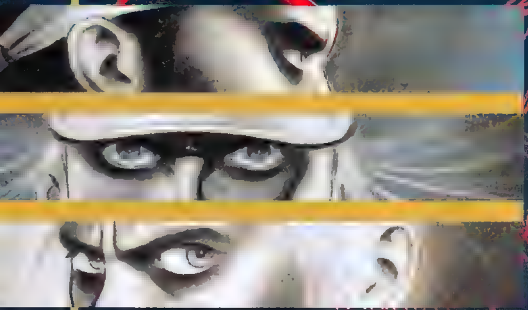
ローレンス・ブラッド



名前：ローレンス・ブラッド
格闘スタイル：我流マタドール殺法
生年月日：1960年９月４日
出身地：スペイン
血液型：B型　身長：195㎝　体重：95㎏
趣味：フラメンコギター
好きな食べ物：ビーフシチュー
得意のスポーツ：フェンシング
大切なもの：名誉
好きな音楽：フラメンコ
嫌いなもの：女、子供

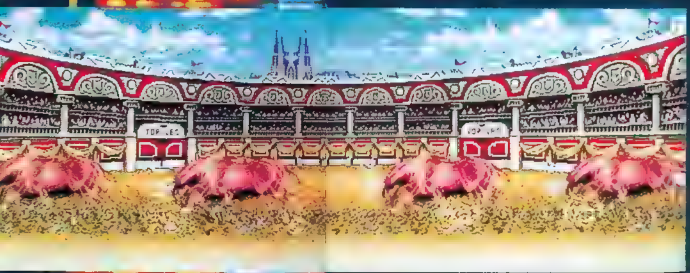
アンダルシアの酒場にて











かつてはスペイン闘牛士界の英雄と呼ばれ、持ち前の端正な顔とその優雅な身のこなしとで"社交界では知らぬものはいない"とローレンス・ブラッドは言われていた。こうやって酒場の隅でギターを弾いていると、ブラッドも落ちたものだという囁き声がどこからか聞こえてくる。

我流のマタドール殺法で闘牛を素手で絞め殺し、栄華を極め、そしてその強さゆえ皮肉にも人々の心を離してしまった元英雄。今では僅かな崇拝者が残るのみで、冷酷無比と忌み嫌う人間がほとんどになってしまった。

「セニョール・ブラッド。あんた、闘牛だけでなくギターもうまいんだね！」

舞台の上で踊っていたダンサーが、波のようなスカートの裾をつまみあげうっすらと汗をかきながら近づいて来た。

女を見向きもせずに堕ちた英雄は立ち上がった。

「ああ、知ってるよ。あんた女嫌いだっけ。でも返事くらいしてくれてもいいじゃないか。減るもんじゃなし」

口の減らない女だというように一瞥を与えたが、礼儀として一応返事をした。

「セニョリータ、私に何かご用ですか」

女は口元に笑みを浮かべ、「べつに」と答えた。さすがに表情は変えはしなかったが、苛立ちを覚えてブラッドは立ち去ろうとした。女は笑ってローレンスの背中に話しかけた。

「ウソよ。さっきあんたを尋ねて男がきたわ。闘牛士界の英雄に用事があるんですって。光栄じゃない」

女の言ったことは翌日証明されることになる。ローレンス・ブラッドの屋敷に一人の男がやって来たのだ。それも闇の帝王の使いとして。

来客を招きいれたローレンスは口の端を歪ませながら、こう呟いた。

「闇の帝王がわたしの力を必要とするのか……。喜んでお受けしよう」

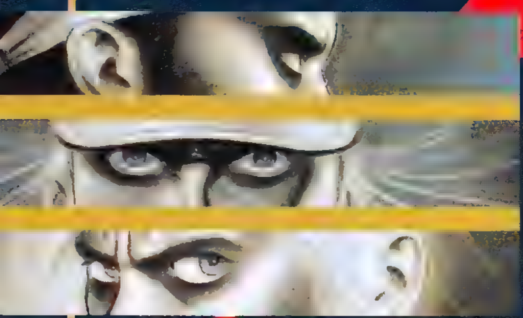


W. KRAUSER

ヴォルフガング クラウザー

名前：ヴォルフガング・クラウザー
格闘スタイル：総合格闘術
生年月日：不明　年齢：不明
出身地：ドイツ
血液型：A型　身長：200㎝　体重：145㎏
趣味：中世の骨董品
好きな食べ物：なんでも
得意のスポーツ：スポーツに興味なし。やれば何でもできる
大切なもの：騎士道精神
好きな音楽：クラシック　嫌いなもの：虚栄、虚構







オペラは後半にさしかかっていた。
幕間の音楽が流れる中、ロイヤル・ボックスで大柄な紳士はブランデーグラスを静かに傾けた。
「ヘル・クラウザー、今回はいかがです？」
同伴者であろう、向かいに座る女性の声が響いた。
「見事です。100年に１人と言われる、このソプラノ歌手を聴きに来た甲斐がありました」
どうやら、その他は気に入らなかったのだろうか。あまりにも見事すぎるソプラノ歌手の前にドイツ有数の楽団も、指揮者も影が薄くなっているのは確かである。
そんなクラウザーの皮肉に女性は微笑し、再び舞台に目をやった。
「ヘル・クラウザーは何がお好みかしら」
「先日のショスタコーヴィッチの演奏会は素晴らしいものがありましたよ、フロイライン」
女性の質問を軽く受け流し、男は遠い目をした。
「…ずば抜けた才能の持ち主はいつの時代も孤独だ。しかし伝説を生むものは…」
クラウザーは誰にも見せたことのない不敵な笑みを口元に浮かべながら呟いた。社交辞令以外のクラウザーの表情を見たことのない女性は驚愕した。
「フロイライン」
何事もなかったようにクラウザーは隣人を見た。
「次は私が招待しましょう。我が家にすばらしいピアニストがいましてね」
闇の帝王から彼女の知るクラウザーへと表情を戻し、彼はブランデーグラスをテーブルに置いた。
「え、ええ。ありがとうございます。よろこんでお伺いさせていただきますわ」
その女性は二度とクラウザーの闇の顔をみることはなかった。クラウザーが三闘士を集め、世界の表舞台にでようと企む前の話である。



勝ては涙のエンディング

エンディングギャラリー

ENDING GALLERY

戦士たちはそれぞれに
で闘い抜いてきた。
終わったあともまた、
異なる結末を迎え
ぶ表情もさまざまだ。
れが新たなる出発
は、誰もがよく知って

アンディ・ボガード



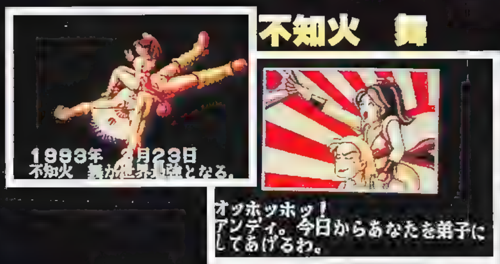
父の言葉を胸に秘め、今日も修業に励む。

テリー・ボガード



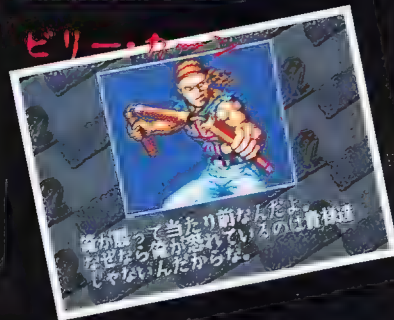
彼の料理は超一流！隣の女の子？友達さ！

不知火　舞



もう嬉しくって舞い上がっちゃってます。本当。

ビリー・カーン

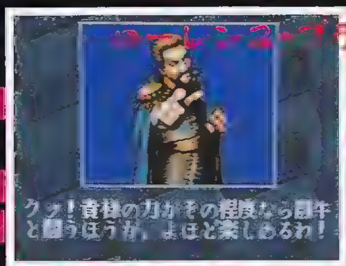


チン・シンザン

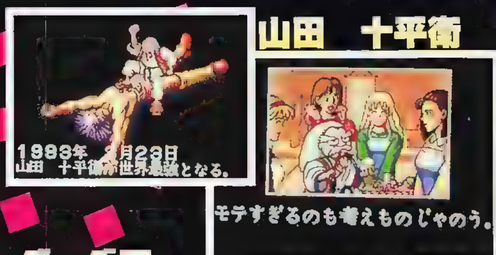


遂にお金持ちに！さてこの金で何をしよう…

ローレンス・ブラッド

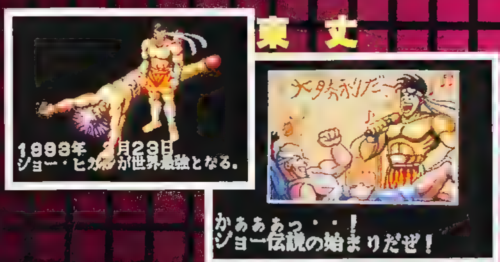


山田　十平衛



このためだけに闇の帝王を倒したんじゃ～!!

東　丈



ケガ人に酒を？それ以上はダメよ、チャンプ！

ビッグ・ベア

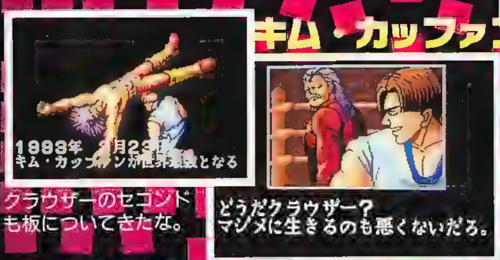


総合格闘技、プロレスが最強だ！わはははは!!!

アクセル・ホーク



キム・カッファン



クラウザーのセコンドも板についてきたな。

ヴォルフガング・クラウザー



ここに41円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1—11—4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

餓狼伝説２係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　　）	
希望する賞品の番号	☆ — ○

書店（帖合）印

部数 冊

ゲーメスト

No.38	No.55	No.78
No.39	No.56	No.79
No.40	No.57	No.80
No.42	No.59	No.81
No.44	No.60	No.82
No.46	No.61	No.83
No.47	No.64	No.84
No.48	No.65	No.86
No.49	No.66	No.87
No.50	No.67	No.88
No.51	No.69	No.89
No.52	No.75	No.90
No.53	No.76	
No.54	No.77	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新 声 社

雑誌03659

キリトリ線

餓狼伝説2

大プレゼント&アンケート

●132ページのプレゼントの応募用紙です。アンケートに答えてくれた方の中から抽選で300名の方にご希望の賞品をさし上げます。プレゼントの希望賞品番号は表側に忘れずに記入してください。

Ⓐよかったコーナーに○を付けてください。

①ストーリーダイジェスト（P.2〜） ②12戦士伝説の全貌（P.8〜） ③開発者インタビュー（P.50〜） ④設定原画集（P.53〜） ⑤キャラクター相関図（P.64〜） ⑥開発日記（P.66〜） ⑦データファイル（P.68〜） ⑧アニメダイジェスト（P.70〜） ⑨古葉美一劇場（P.73〜） ⑩アイランド（P.86〜） ⑪DOHJIN（P.95） ⑫編集後記（P.96） ⑬投稿イラストギャラリー（P.97〜） ⑭ニンニン娘の悩ましポーズ集（P.100） ⑮対CPU攻略（P.102〜） ⑯対戦攻略（P.119〜） ⑰大大プレゼント（P.132〜） ⑱付録ポスター

Ⓑこの本で不満な点はありますか。理由もお書きください。

Ⓒ増刊号でやってほしい企画があればご自由にお書きください。

Ⓓ月刊ゲーメスト増刊はどれを持っていますか？

①ギャルズアイランド ②ザ・ベストゲーム ③ストリートファイターII ④ストリートファイターIIダッシュ ⑤ゲーメストアイランド黙示録 ⑥1991オールカプコン ⑦コミックゲーメスト ⑧ギャルズアイランド2

Ⓔ月刊ゲーメストはいつからお読みですか？

① 年 月号No. から読んでいる

②読んでいない ③存在を知らない

Ⓕこの本の感想をお願いします。

どうもありがとうございました。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込みください。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用ください。

この欄は、加入者あての通信にお使いください

※商品番号と共に必ず商品名をご記入ください。
※送料については通信販売欄をご参照ください。

通　信　欄　GL2

商品番号	商 品 名	数	商品番号	商 品 名	数
			送　料		
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください　また、本票を折り曲げたりしないでください　（郵　政　省）

通常払込料金 加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号 東京 5 98420

加入者名 株式会社 新声社 読者サービス部

金額

払込人住所氏名

（郵便番号もお忘れなく）

GL2

（おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください〕

（おところ）〔フリガナ〕

—団地・アパートにお住まいの方は、部屋番号までご記入ください—

（お電話）〔　　—　　—　　〕

備考

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください　また、本票を折り曲げたりしないでください　（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金 加入者負担

払込票

口座番号 東京 5 98420

加入者名 株式会社 新声社 読者サービス部

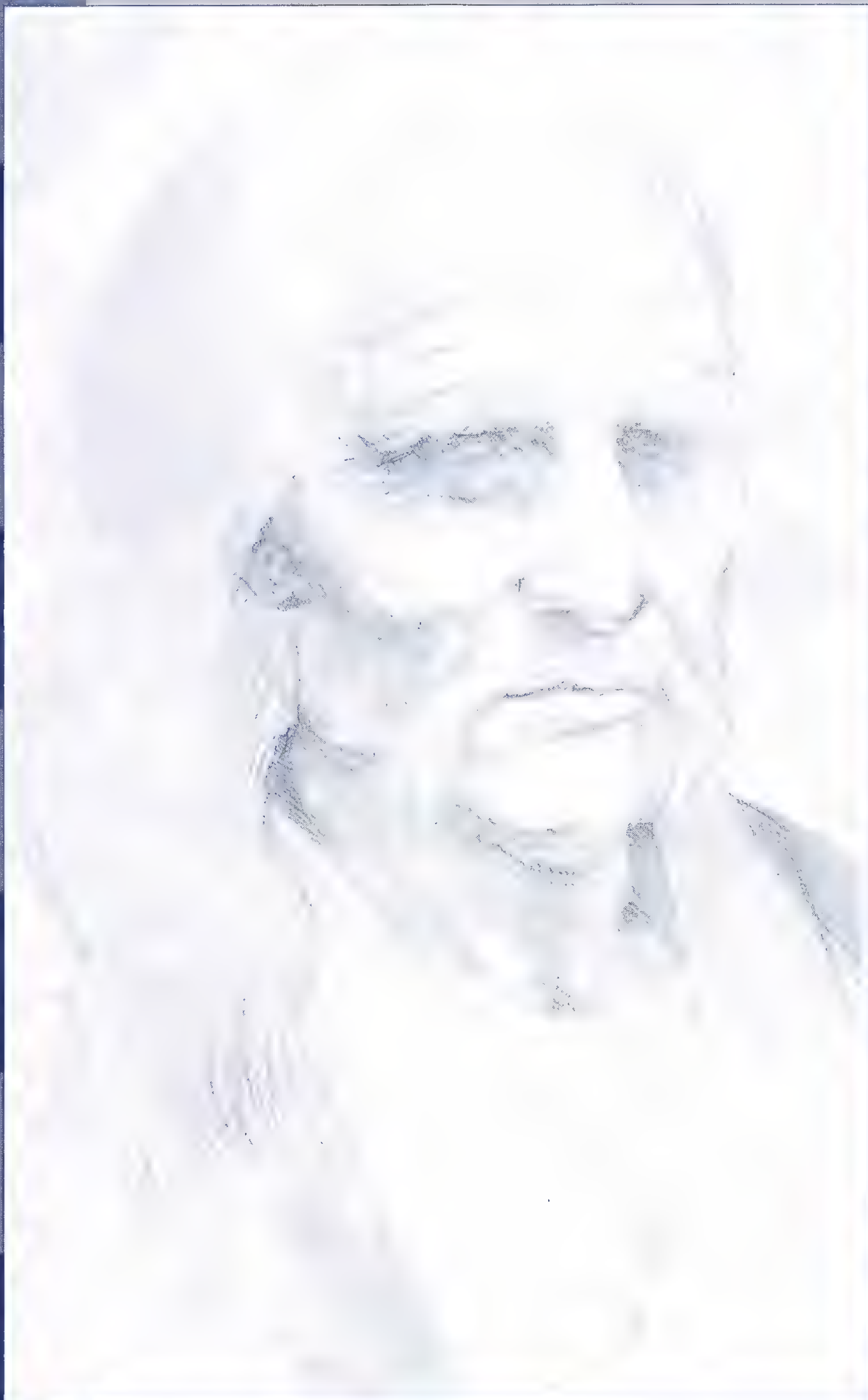
金額 ※

払込人住所氏名

備考

受付局日附印

餓狼伝説2



徹底公開
メーキング・オブ・餓狼伝説2

- 開発インタビュー
- 設定原画集
- キャラクター相関図
- 開発日記
- データファイル
- アニメダイジェスト

明らかに!
インタビュー

秘密のベールに包まれた数々の開発秘話。数時間に及ぶインタビューの途中、幾度か嗚咽で話も途切れた。沈黙は何よりもその生みの苦しみを饒舌に語った。それではみなさん心して読みましょう。

出席者（敬称略）

［SNK］
H・M
S・I
T・T

［ゲーメスト］
石井ぜんじ
C・LAN
大野純司
佐藤孔建

最も苦労したところ

ぜんじ 本日はよろしくお願いします。みなさんはどういった部分を担当されたのですか。

S・I だいたいのスジとかワクを決めていました。まあ、あとは上のH・Mといろいろと交渉したり。

T・T 僕はキャラの動きを担当していました。

H・M 私は彼らが餓狼伝説2をつくりたい、というので「よし、やれ」と。あまりあれこれいいません。細かい軌道修正くらいですね。特にマーケティング面から見て。

C・LAN マーケティングといいますと?

H・M こちらの好みだけで、キャラとか世界観を決めていくのでなく、ユーザーのみなさんが今どういうものを好むかということを考えます。それは日本だけでなく海外市場も視野にいれていかなければいけないんです。開発の現場サイドだけではなかなかそこまで気配りできませんから。

ぜんじ キャラなどで具体的にかかわった部分はありますか。

H・M キム・カッファンは韓国市場を考えて入れることにしました。最初は気持ち悪い変なやつだったのですが、いつの間にか美形になりましたね。

ぜんじ 餓狼伝説2の基本コンセプトはどういったものですか。

S・I まず、餓狼1の反省点で、持続性に欠けるのではないか、操作がつらい、ライン移動を自由にできるようにしたいという点がありました。それから、餓狼1の開発を開始した時点では、ストⅡは発売されていませんでしたので、対戦というものがこんなに広まるとは予想していませんでした。ですから、餓狼1はどちらかといえば、従来の格闘ゲームを継承しています。それに比べ餓狼2は対戦格闘ゲームというのを強く意識しています。

C・LAN 最も苦労した点はどこですか。

T・T やはりライン移動ですね。最後の最後まで調整していました。

H・M ロケのときもうまい人はライン移動を使ったハメで全部勝っちゃうんですね。どうすりゃいいかってことで、最後の最後にアイデアがポッと出たんですね。

ぜんじ 具体的にはどうされたんですか。

S・I ええと、ゴロゴロ転がっていくスピードを速くしたんですね。それだけではハメられにくいスピードにしました。

それから飛んで次のアクションにうつるまでにすごいスキがあったのですが、着地パターンを少なくしてスキをなくしました。そしてさらにライン移動時の避け攻撃をいれるなどいろいろ工夫をしていったのです。

十平衛のセンベイ 舞の扇子

ぜんじ 登場キャラはどんなふうに決まっていったのですか。

S・I 最初はマイキャラは6人で進んでいました。テリー、アンディ、東はすぐに決まりました。次にタン・フー・ルーの代わりということで、お年寄りの十平衛。それからテコンドーのキム。次にはカラテマンというのが入ってたんです。とにかく格闘技で統一しようということで。

ボツになったものでは、熊の毛皮をかぶった奴とかありました。ビッグ・ベアという名前は当時の名残りです。

舞なんですけど、女の子は最初は入れる予定じゃなかったんです。途中で変更になったんです。しゃがみ歩きは男だった時代の名残です（笑）。

ぜんじ 舞の扇子はジュリアナの影響ですか。

驚愕の事実が

開発者

T・T　いえ、なんとなくですね。日本の忍者という感じをだしたかっただけで。入力担当者が日の丸を描こうとか、飛び道具にしちゃおうとかいろいろなアイディアを出してくれて。

ぜんじ　十平衛のセンベイは?

T・T　あれも最初は挑発用のみで使う予定だったんです。ただ、当時十平衛が弱すぎるということで、社内でだれも使ってくれなくて、これじゃいけないということで、センベイを飛び道具にしました。そしたら今度はセンベイの連射を使うと、強すぎちゃったんです。で、連射できないようにタメ系のコマンドにしたんです。

大野　あれはどんなセンベイなんですか。

S・I　あれは、うるち米100%で、一番高いしょう油を使い、海原雄山もびっくりという代物です。ただし、投げるのはゲキ辛のトウガラシセンベイです。で、にせ十平衛はカレーセンベイです。

当初はセンベイを食べた時に1ドットだけ体力回復するようにしようという話もありましたが、まあ、ボツですね。

音声も凝ってまして、実際にセンベイを食べながら挑発してもらいました。声優さんに「お茶ください」なんていわれて。

ぜんじ　各キャラにはモデルはいますか。

T・T　チン・シンザンは空手バカ一代に出てくる中国拳法家がモデルです。それからローレンスは、業務用ストリートスマートでジョン・シュナイダーというキャラがもとの設定でした。

C・LAN　挑発はどうやってできたんですか。

T・T　遠くに離れていると、攻撃に意味がないので、何か意味を持たせたかったんです。

佐藤　自分の口では言いにくいことをやってくれるんでおもしろいですよね。

S・I　近所のネオジオランドで見たんですが、乱入台でキム同士になって、1ラウンドずうっと挑発で終わちゃってるっていうのを見たことありますよ。

最強のキャラは?

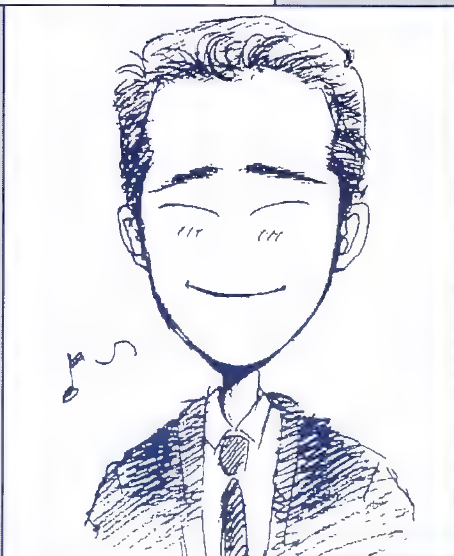
ぜんじ　SNKさんでは、最強のキャラは誰ということになっていますか。

S・I　やっぱりアンディですね。超必殺技を使えば舞という感じです。ケズリでいけば強いです



S・I氏

餓狼伝説2では、企画担当としてキャラづくりに力を入れました。最後の最後までそれぞれのキャラの動きを調整し続けました。しっかり遊んでやってください。末永くよろしく。



H・M氏

全体的な方針の決定をやりました。企画やゲーム内容が開発者の一人よがりにならないように、一人でも多くの人に楽しんでもらえる形になるよう最大限の努力をしました。よろしくお願いします。



T・T氏

企画担当です。餓狼伝説2のだいたいのスジやワク決めをしました。ライン移動を生かすためにすごく苦労しました。みなさま、どーでしょーか?遊んでくれてますでしょーか?では、いずれまた…。



よね。

C・LAN 弱いほうはどうでしょう。

T・T まあ、ビッグ・ベアですかねえ。彼も開発中に投げの範囲が広がったときは強かったんですが。

テリーも最初はすごく強かったんです。遠距離キックとかしゃがみキックがよく届いて。ライジングタックルもかわされてもスキがなかったんですよ。

C・LAN あれがねえ……。

ぜんじ 舞の超必殺技のコマンドは意識して出やすくしてあるのですか。



T・T そうですね。忍者という設定があったので、反応のいいキャラにしようと思いました。初心者でも出やすくなっていますね。

ムササビの舞は、初めは奥行きの意味を出すために作ったんです。ほかのステージでもああいうのをやりたかったんですが、時間的に無理でした。

S・I 十平衛のついたても奥行きの表現のために作りましたね。

これが超必殺技だ

ぜんじ 超必殺技は最初から内緒にしようということになっていたのですか。

S・I 龍虎の拳をやってるときから、餓狼2もみんなに見つけてもらう楽しみをご提供しようと思ってました。

C・LAN 超必殺技はかなりバランスとかは考えられたんですか。

H・M やはり基本性能が高いものは超必殺技があまり強くないですね。一発逆転性がうまく作用するように考えました。アンディの超裂破弾と舞の超必殺忍蜂をくらべると、弾道というか放物線の高さが違いますよね。舞のように低いと強力なんです。

大野 アンディの斬影拳は確かに強力ですよね。最初からですか。

S・I タメの技だったことは餓狼2では一度もないですね。アクションが遅い時期はありましたが、「こんなのアンディじゃない!」という声が社内であがりまして、もう誰も使ってくれなくて。

プレイヤーに育てられたキャラ

ぜんじ 餓狼2は各キャラの性格付けがきわだっていますね。

H・M 2はそのへんはうまくいったと思います。というよりこれはプレイヤーのみなさんに育ててもらったというか、肉付けしてもらったんですよね。1のときに大きな反響をいただきましたので、ゲームに生かしていきました。

最初はアンディが兄貴だったんですよ。知らないうちに入れ替わってて。でも、今のほうがよかったですよ。兄貴のほうが背が低いために、弱いのはちょっと暗い感じになりますからね。

大野 アンディと舞の関係というのはどうなっているんですか。

H・M アンディと舞は知り合いです。舞がアンディに惚れこんでいるんですね。

C・LAN タン・フー・ルーも出てきますね。

S・I 爆発しますよね。あれを見つけてくれたらスゴイなあって話してたんですよ。

それからキムのステージでものすごいスピードでタン・フー・ルーが通るんですけどね。

C・LAN そんなものあるんですか!

ぜんじ 三闘士はどんなふうにできてきたんですか。

S・I ビリー・カーンは女性ファンが多かったんで、再び登場させました。さらに成長しまして、イギリスで修業を積んだという設定です。モデルになったのはプロレスラーのダイナマイト・キッドですね。調整段階で、マイキャラとして使ってみたんですけどやっぱり強かったです。

アクセル・ホークはフォアマンをイメージしました。今、ボクサーというとタイソン・タイプが氾濫してますから、それは避けたかったんです。それから威圧感を出すようにポーズも工夫して、相手の挑発で超必殺技がでるようにしました。

ローレンス・ブラッドはバルセロナオリンピックを意識しまして、スペイン=闘牛という線でいってみました。

ヴォルフガング・クラウザーはカール・ゴッチ(旧名フランク・クラウザー)とヴォルフガング・アマデウス・モーツァルトの2つの名前を使わせてもらいました。

最初の段階ではどうするかまったく決まってなかったんです。

VGMはオペラで画面も縦にスクロールするとかぜいたくなステージにしようというのが先に決まりましたね。

そういうわけで、三闘士と闇の帝王もかわいがってやってください。

ぜんじ 今日は長時間ありがとうございました。

(文責・佐藤)



餓狼伝説2 設定資料

テリー・ボガード

TERRY BOGARD

主人公のひとりであるテリー。前作も登場したので設定の変更が少ない。







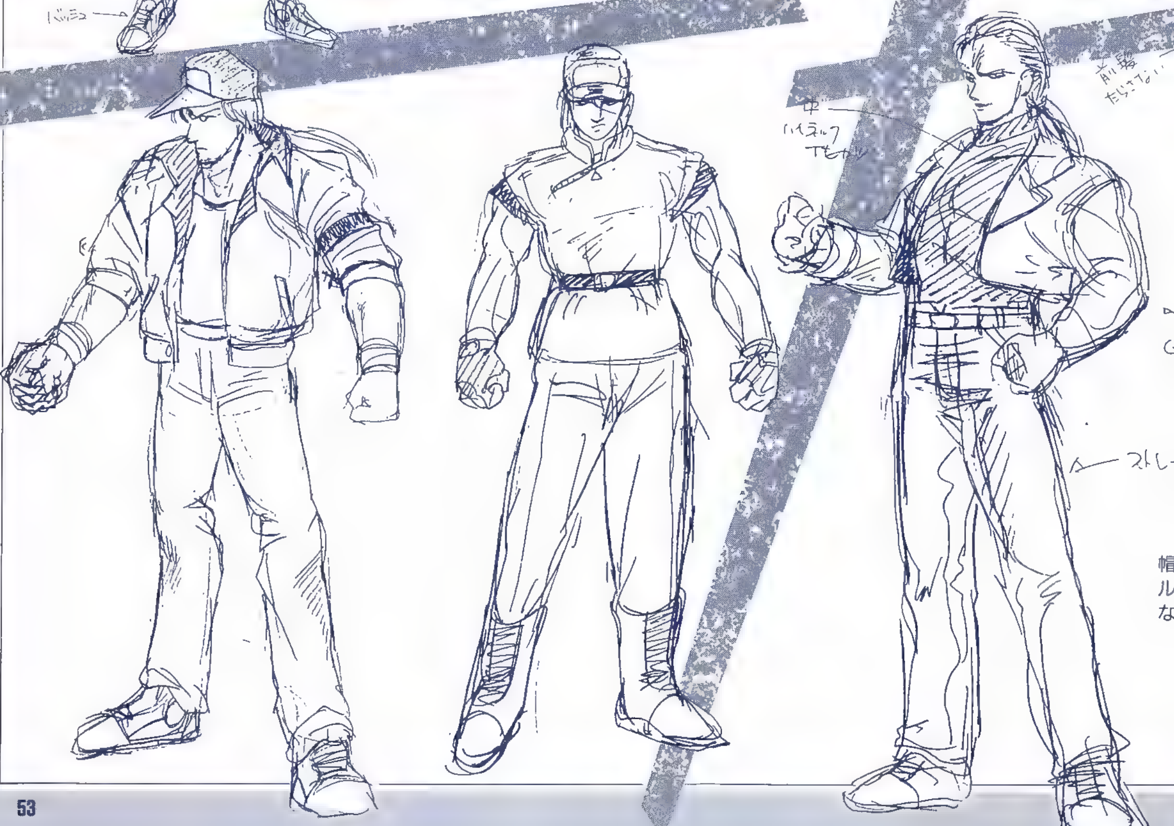
若き頃のテリーって感じだな。(今も若いって)







没になったエンディングの設定原画。渋いね。



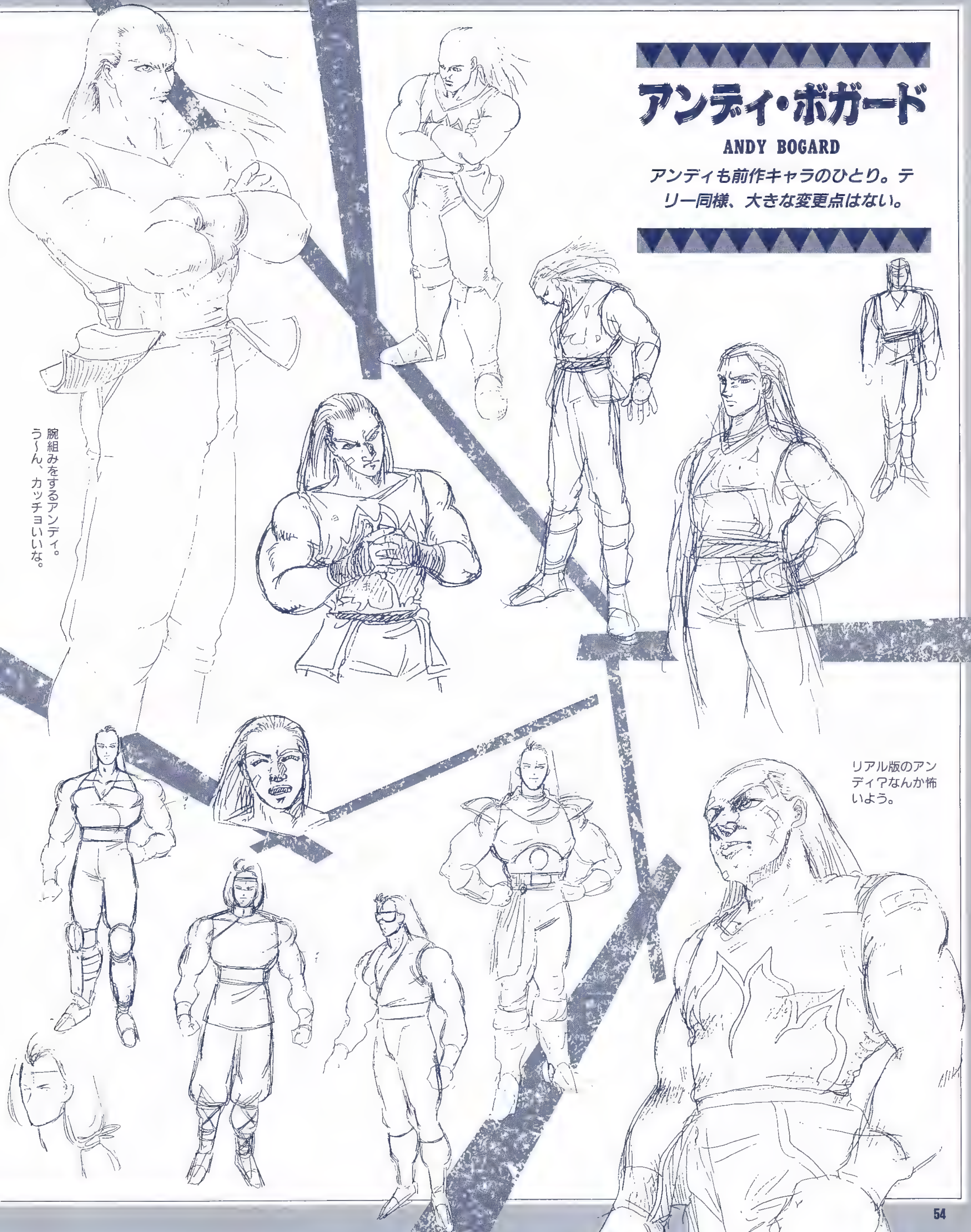


帽子を取ったテリー。オールバックなヘアスタイルがなんかアンディみたい。

アンディ・ボガード

ANDY BOGARD

アンディも前作キャラのひとり。テリー同様、大きな変更点はない。



腕組みをするアンディ。う～ん、カッチョいいな。

リアル版のアンディ?なんか怖いよう。

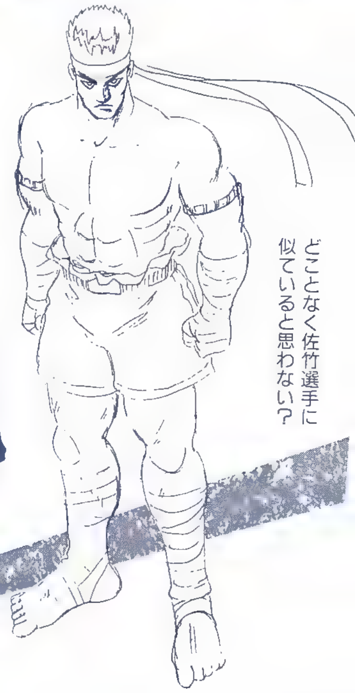
東 丈

JOE HIGASHI

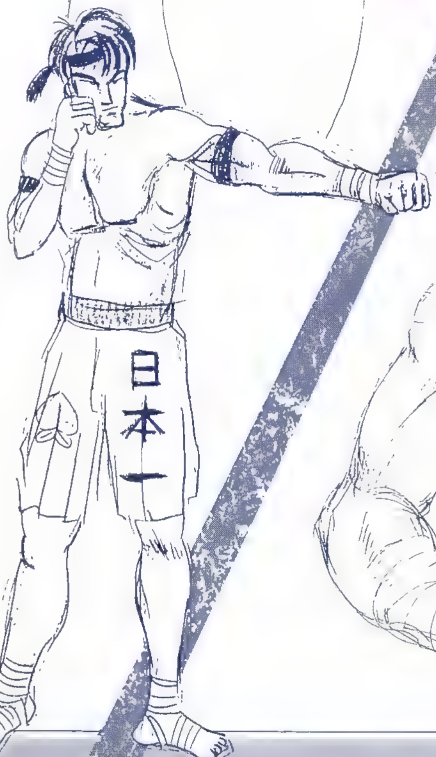
軽いイメージがある東だが、さすがに設定原画ではシリアスなのだ。







どことなく佐竹選手に似ていると思わない？

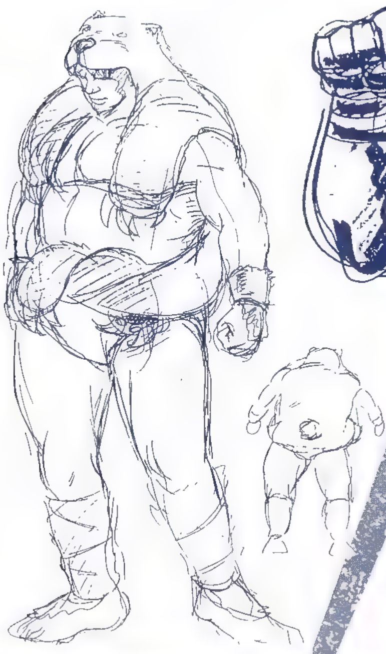






これまた没になったエンディングの設定原画。

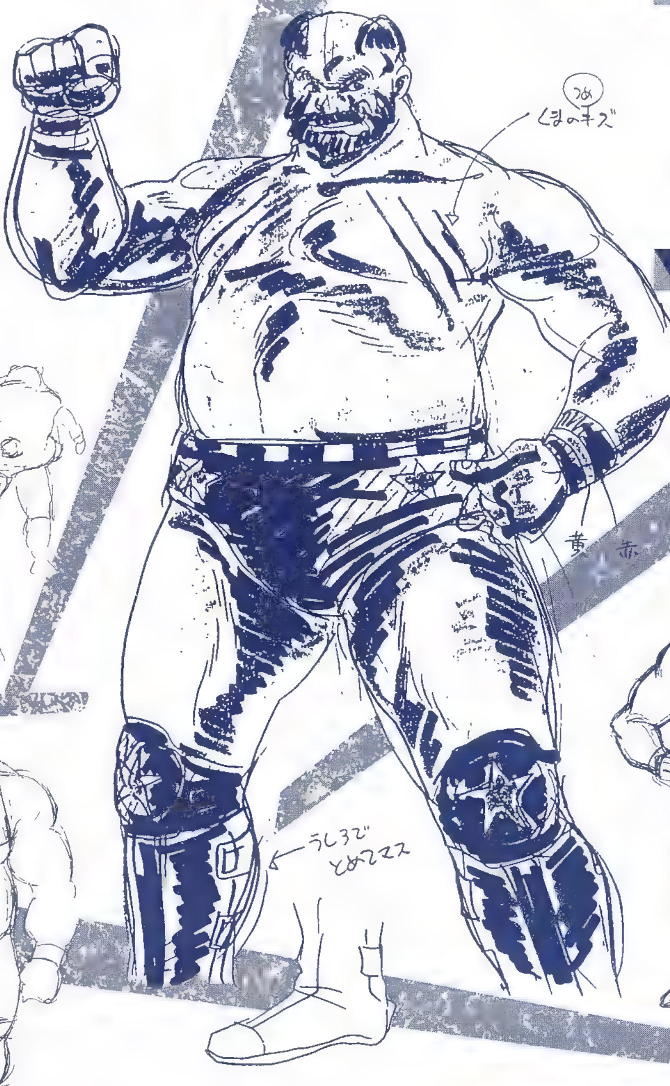
後ろ姿がカワウソみたい。とくにシッポがね。



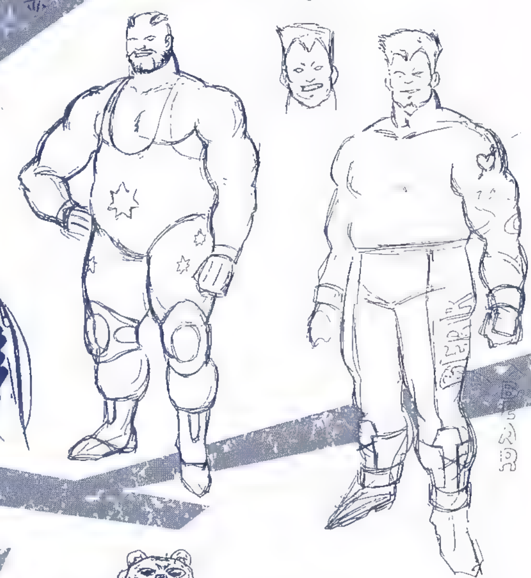
ビッグ・ベア

BIG BARE

初期案のビッグ・ベアは、なんと熊の皮をかぶっていたのだった。



どこぞのプロレス団体に所属するレスラーみたい。









ベアの名の由来は熊の皮をかぶることからだ。

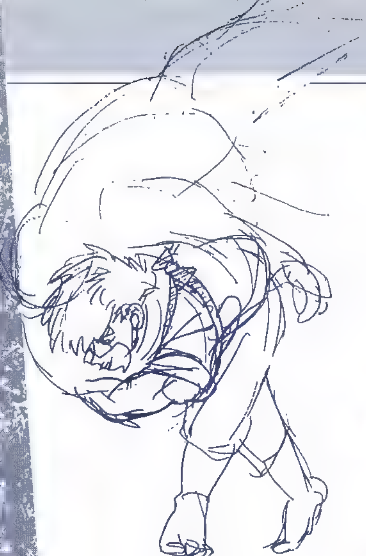
山田十平衛

JUBEI YAMADA

初期の設定よりずいぶん髪型が変わっている。体型は同じだけどね。



没エンディング設定原画。
周りの女の子が…。







クラウザーを足蹴にして「まいったか！」



まるで某柔道漫画の〇五郎さんみたい。





美女に囲まれる十平衛。
エンディングの原画ね。



チン・シンザン

CHENG SINZAN

太鼓腹がトレードマークのチン。体型は初設定からあまり変わりはない。













シャツの絵柄って2種類も用意されてたのね。







これじゃまるで、少林寺のオヤジじゃないか。

キム・カッファン

KIM KAPHWAN

キャラの動きがウリのキム。それだけ動きの設定にも力が入っている。



キムのふたりの息子、ジェイとドン。

このキリリとした女性がキムの奥さんなのだ。

初期設定のキム。これじゃ変なオヤジだ。

不知火 舞

MAI SHIRANUI

なんと！舞は初期案で男だった。それが急きょ女に変更となったのだ。

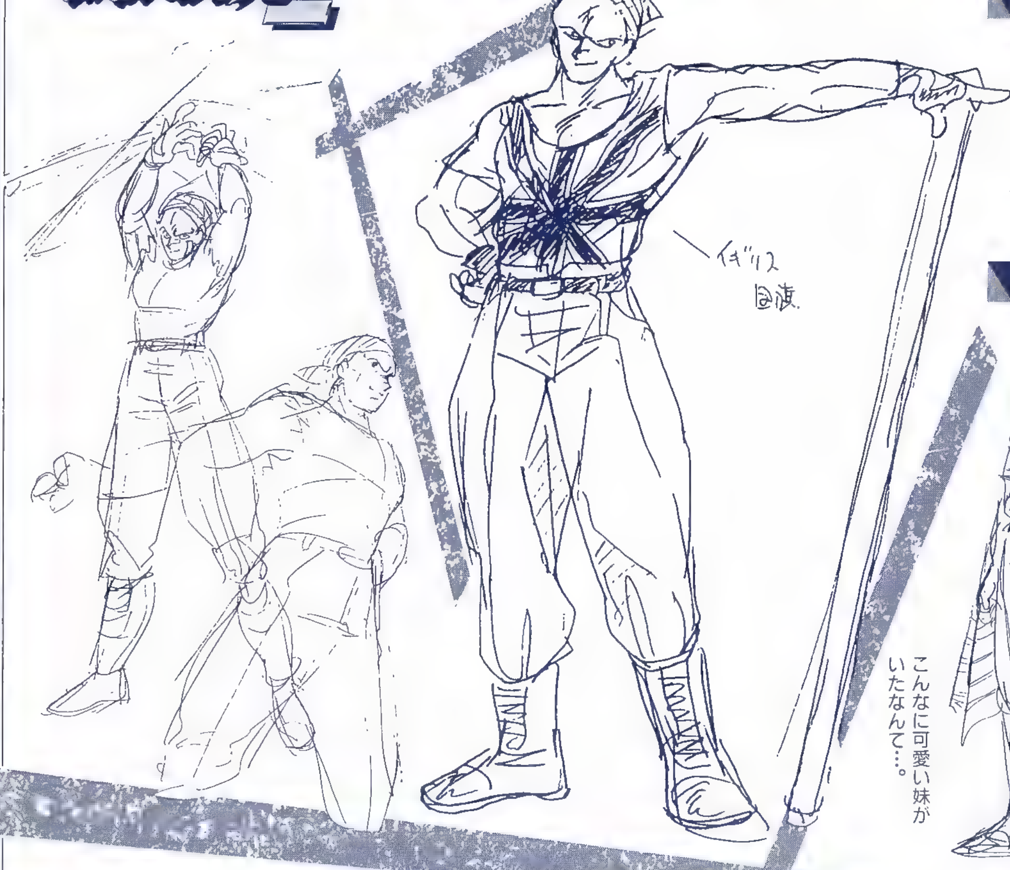


これはこれでいい味を出しているよね。

初期案の忍者。ハチマキがいかにもって感じ。

うわ〜、厚化粧のおばさんみたい。

餓狼伝説2 設定資料



こんなに可愛い妹がいたなんて…。

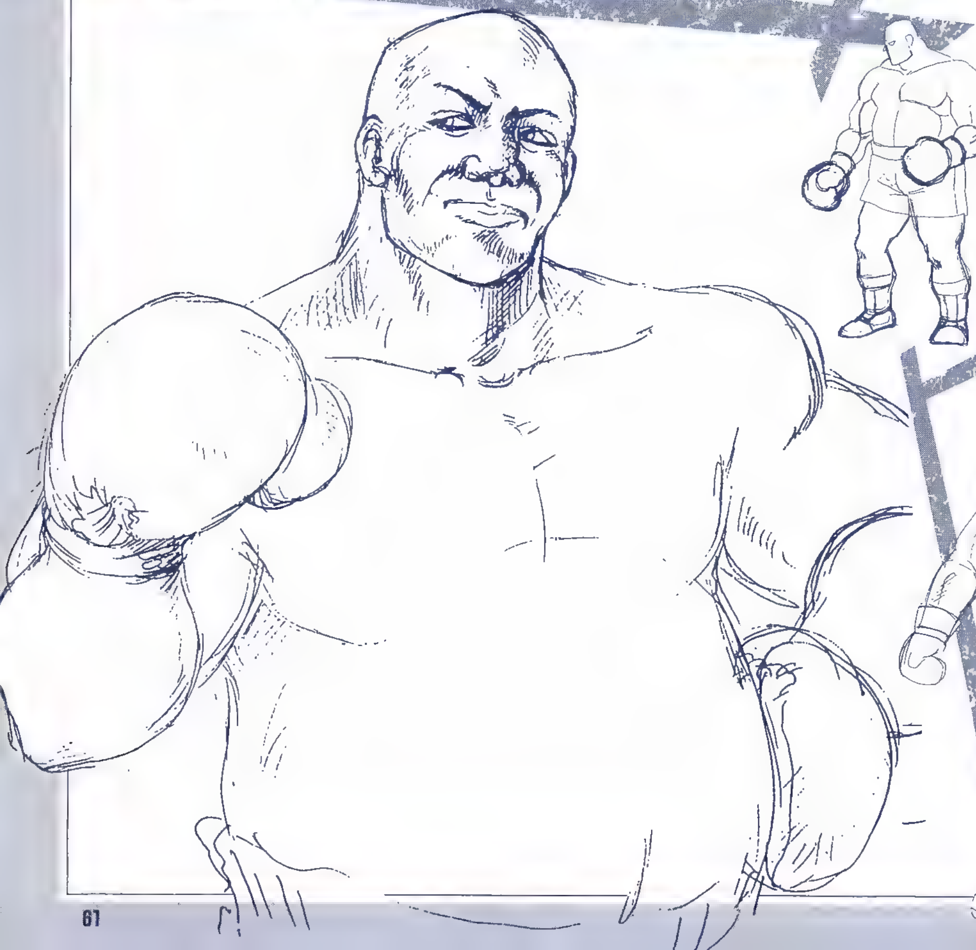
ビリー・カーン

BILLY CANE

三闘士のビリー。コイツも前作に登場したので設定の変更が少ない。



ビリーの女装姿…じゃなくて彼の妹です。



アクセル・ホーク

AXEL HAWK

史上最醜キャラといわれるアクセル。初期案は普通のオヤジなのにねぇ。



これってアメリカの○○○○に似てない？





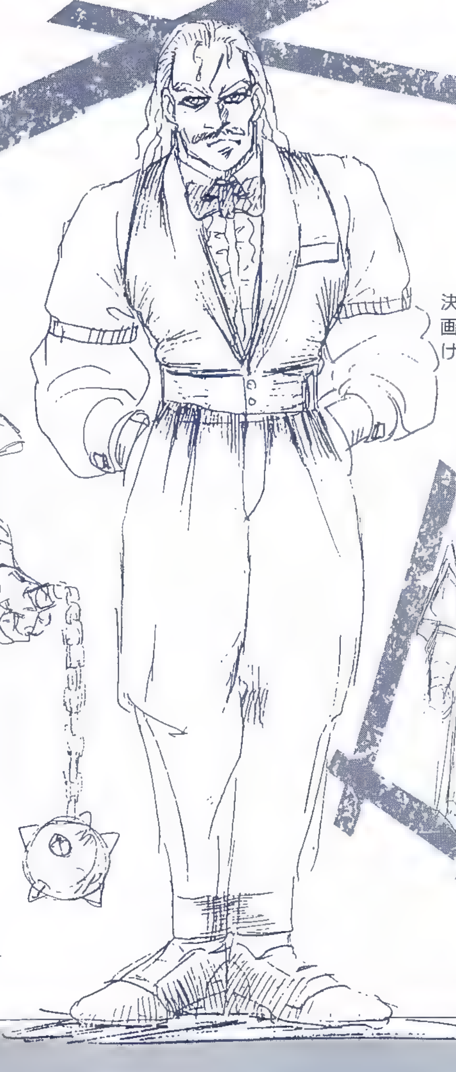
ローレンス・ブラッド

LAURENCE BLAD

初期設定と現在ではまったく違うといっていい三闘士のローレンス。



ニューハーフみたいだな、このスタイルと顔だちは。



決定稿に近い原画。ちょっと老けているよね。



ヴォルフガング・クラウザー

W. KRAUSER

すべてのキャラ設定の中でクラウザーが一番最後に決定したそうだ。



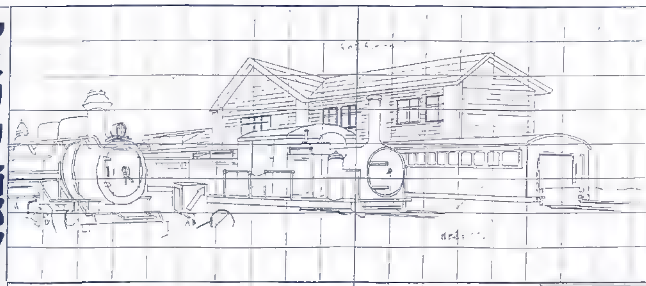


これって死神みたいだな。恐怖感はあるけど。

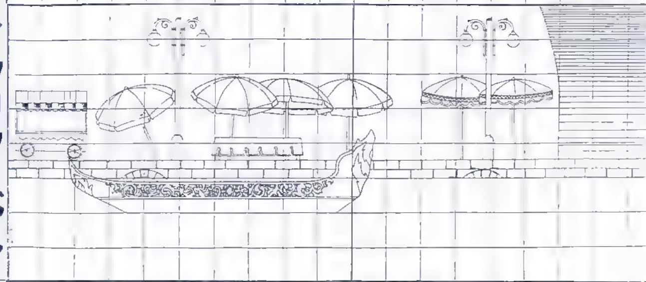
各ステージ

STAGE

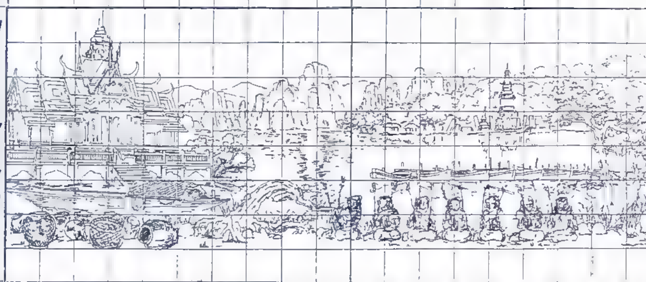
これらが各ステージの設定原画だ。チンや十平衛、クラウザーのステージはこれで原画？というくらい緻密に描かれているよね。



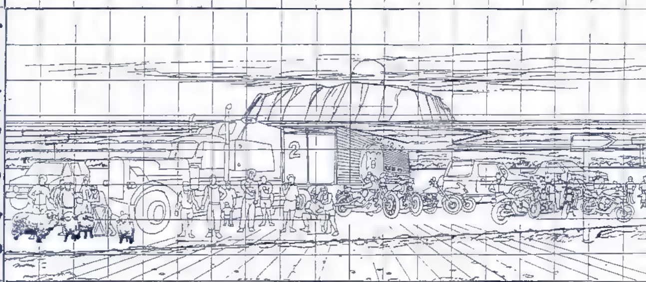
アメリカ・西部アルバカーキ（テリー）



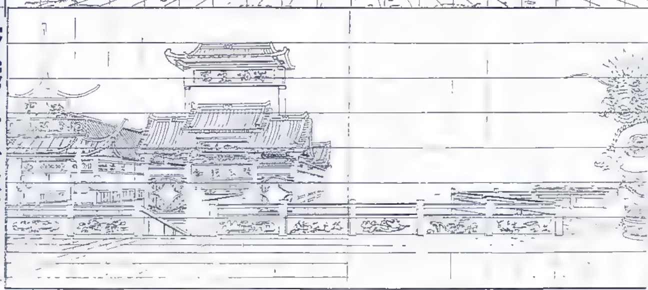
イタリア・ベネツィア（アンティ）



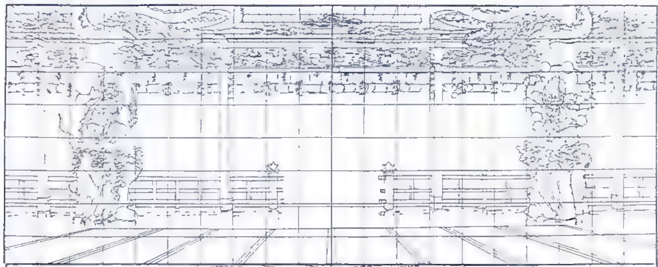
タイ・チェンマイ（東）



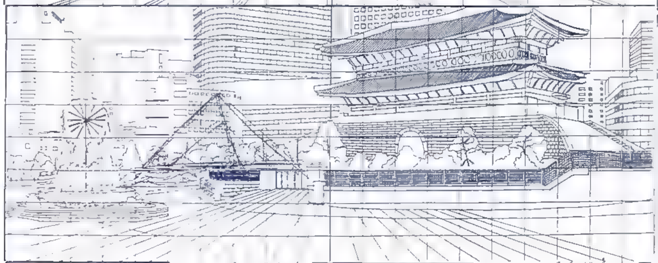
オーストラリア・アルプスプリングス（ベア）



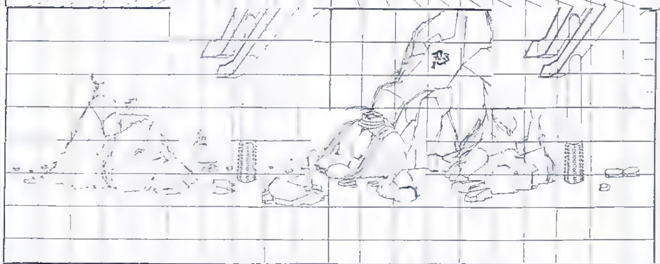
香港・アバディーン（チン）



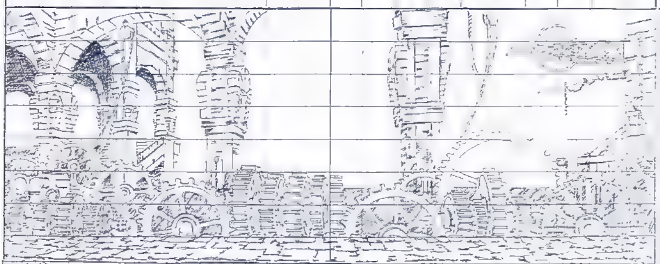
日本・熊本（十平衛）



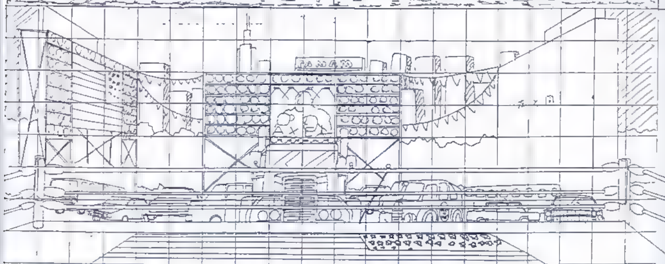
韓国・ソウル（キム）



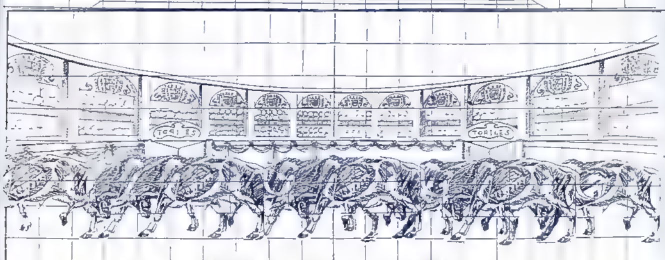
日本・青木ヶ原（舞）



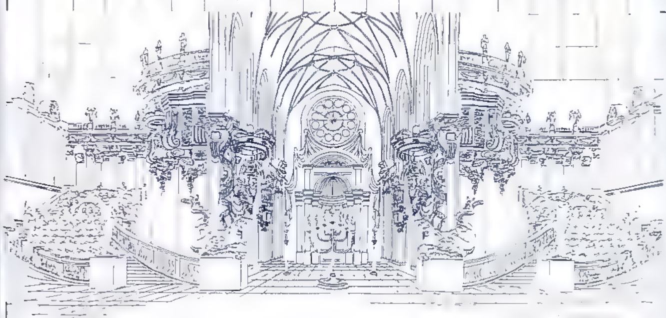
イギリス・時計台（ビリー）



アメリカ・ニューヨーク（アクセル）



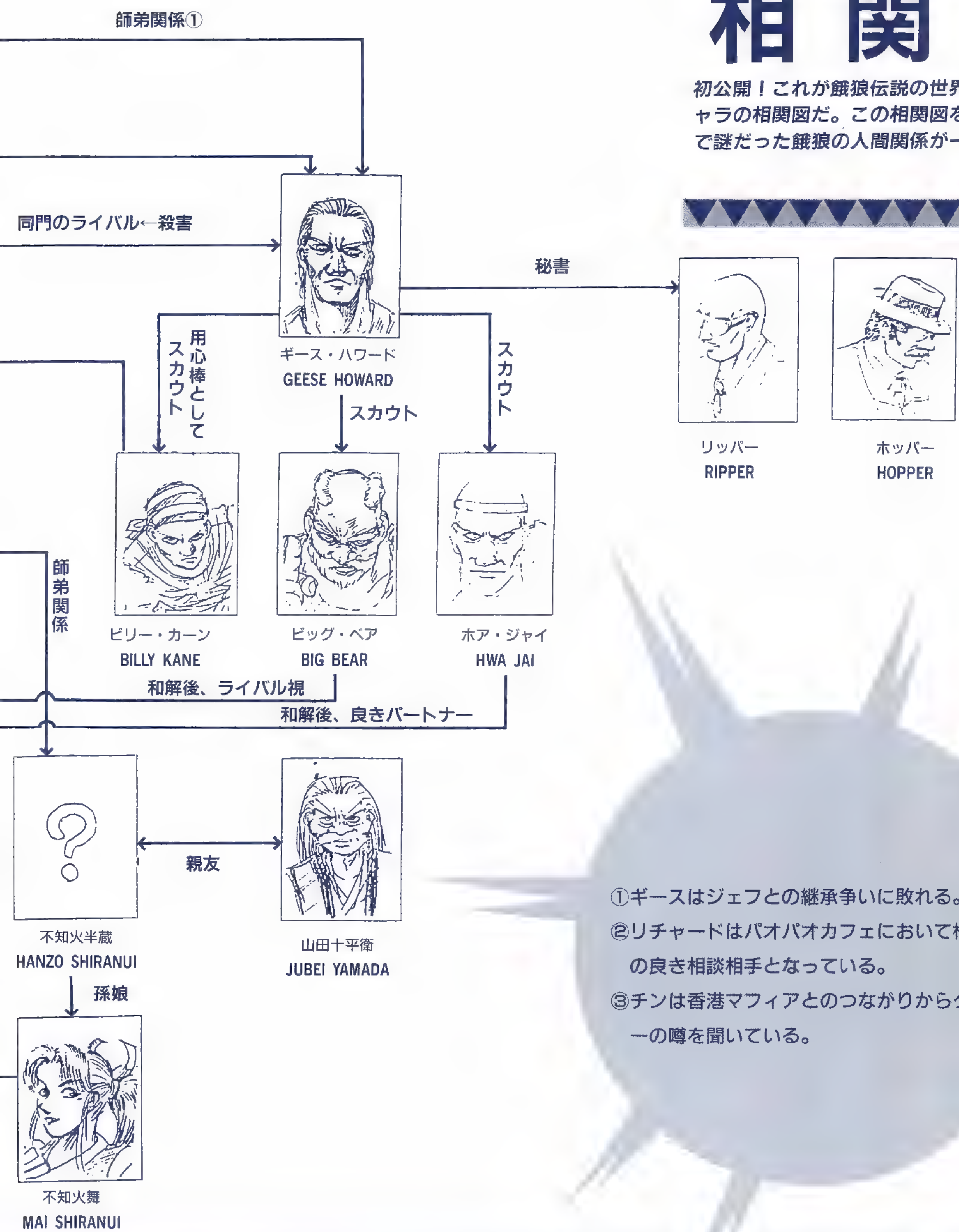
スペイン・闘牛場（ローレンス）



ドイツ・オペラ座（クラウザー）

餓狼伝説
相関図

初公開！これが餓狼伝説の世界に登場するキャラの相関図だ。この相関図を見れば、今まで謎だった餓狼の人間関係が一目瞭然だぞっ

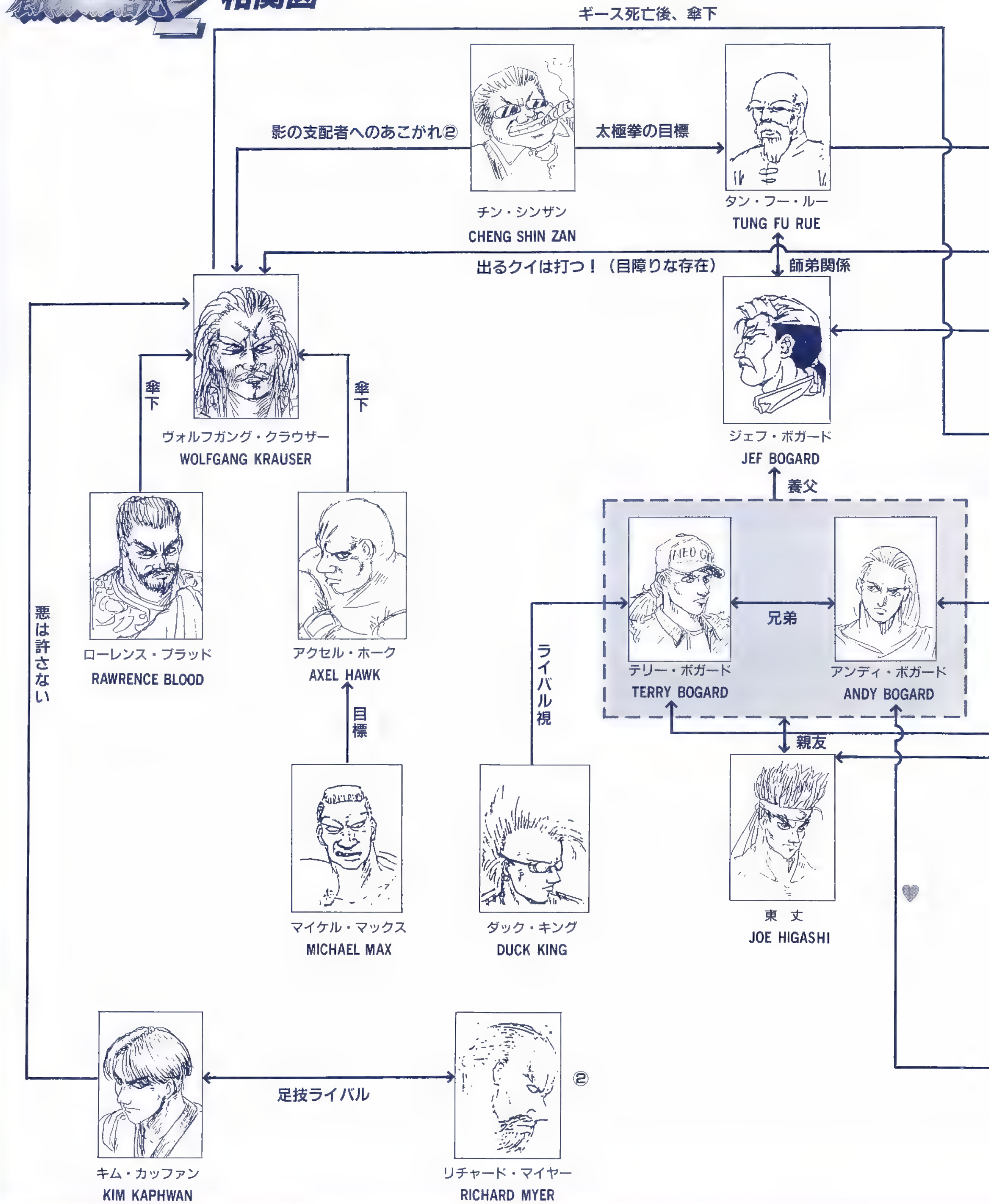


①ギースはジェフとの継承争いに敗れる。

②リチャードはパオパオカフェにおいて格闘家庭の良き相談相手となっている。

③チンは香港マフィアとのつながりからクラウザーの噂を聞いている。

餓狼伝説2 相関図

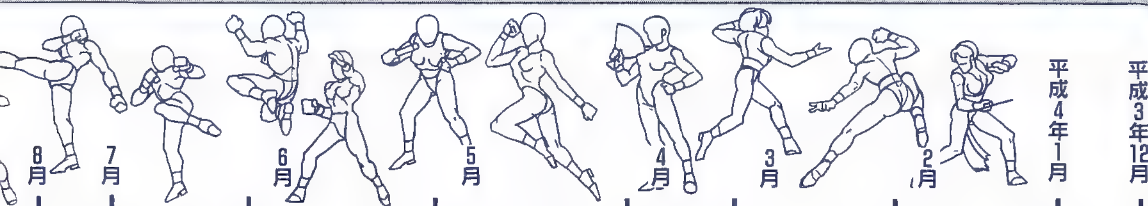


ギース死亡後、傘下
影の支配者へのあこがれ②
太極拳の目標
チン・シンザン
CHENG SHIN ZAN
タン・フー・ルー
TUNG FU RUE
出るクイは打つ！（目障りな存在）
師弟関係
ヴォルフガング・クラウザー
WOLFGANG KRAUSER
傘下
傘下
ジェフ・ボガード
JEF BOGARD
養父
ローレンス・ブラッド
RAWRENCE BLOOD
アクセル・ホーク
AXEL HAWK
悪は許さない
兄弟
テリー・ボガード
TERRY BOGARD
アンディ・ボガード
ANDY BOGARD
ライバル視
目標
親友
マイケル・マックス
MICHAEL MAX
ダック・キング
DUCK KING
東 丈
JOE HIGASHI
足技ライバル
②
キム・カッファン
KIM KAPHWAN
リチャード・マイヤー
RICHARD MYER

生みの苦労を語る

開発日記

SNKの餓狼伝説・餓狼伝説2の開発にたずさわった、ある1人の企画マンの手記をもとに餓狼伝説2の製作過程と開発内にまきおこった様々な騒動を日記形式でここに公開。餓狼伝説2をとおしてSNKに何がおこっていたのか、開発内の隠された苦労を知ろう!!



平成3年12月

●開発者の予想を上回る人気に、餓狼伝説2の企画が持ち上がる。原案書の作成にはいる。ロケーション回りを行い、不満点を洗い出すことに専念する。

平成4年1月

●新年早々、餓狼伝説2の開発が本格的にスタートする。キャラ容量が前作の2倍になるも、開発期間は前作と同じ。デザイナーの増員を行うが、スケジュールが合わない。ここに**第一次デザイナーの乱**が勃発。

●企画書を基にデザインラフがドンドン上がってくる。この時点の企画書には丈の名前がなかったが、猛反対の声が上がり**丈復活**を果たす。ちなみにこの時点の企画書には、主人公キャラ6体と敵キャラ6体という構成になっていた。

2月

●今回の一つの目標でもあるキャラクターの完成度の向上について、デザイナーは頭を悩ませている。前作より良い見せ方を考慮しながら、人物と背景とのなじませ方など、各担当デザイナーの間で話し合いが持たれている。

●まだ12体のキャラデザインが決まらない。

●東丈あてにバレンタインのチョコレートが送られてきた。丈担当のデザイナーが**一人で食べてしまった**ようだ。送ってくれた人ありがとう。

●プログラマーとゲームの骨格についての話し合いが日常になっている。

3月

●このころ例の如く新人社員が研修の名のもとにドッと押し寄せる。新人社員は全員デザイナー

●隣の部屋で開発していた龍虎の拳がそろそろ詰めの段階に突入するため、**デザイナーが数名誘拐される。**

●泊まりで作業していたデザイナーを起こすために布団をはがした。すると彼の股間に丸まって野良猫が寝ているではないか。それ以降その猫はマタ吉と名づけられ、可愛がられることとなる。

4月

●やっとこさ企画が固まってきた。挑発、避け攻撃、しゃがみ歩き、ライン間での遊び(衝立やバイク)などの追加アイデアも、実現に向けて動き始める。しかしクラウザーのデザインはいまだ曖昧であった。

●**餓狼伝説アニメ化**の話が舞い込む。思ってもいない流れに嬉しいような、悲しいような……。これ以降餓狼の世界は各メディアに乗って紹介されていくが、そのたびに資料整理を怠っていた我々は、泣きを見る。

5月

●当初予定していた敵6体のうち、キムと忍者の2体が主人公に変更される。それまで立てていたデザイナーとプログラマーのスケジュールや容量配分が無残にも崩れ去り、第二次デザイナーの乱が勃発する。

●今回よりサブとして参加していた若手プログラマーが、ゲームマニアであることが発覚する。聞き慣れない言葉を多用するため理解するのに苦労する。

●十平衛、アンディ、ベアの仮キャラが画面上で動き始める。十平衛は思った以上に小さく、**ベアは思った以上にデカい**。これで本当にゲームが成り立つのだろうか?冷や汗が流れる。

●さらに数名のデザイナーが龍虎の拳チームに誘拐される。

6月

●主人公キャラの残り5体が徐々に画面に出始める。しかし依然としてクラウザーは決定打が出ない。**ギース・ハワードに対する愛着**がそうさせるのだ。と理由のわからない言い訳をする。

●雨の日が多い。アルゴリズムのフローチャートは出来上がり、プログラマーから好きなようにデータ入力して下さいと言われるが、気分が滅入ってはかどらない。マタ吉に八つ当たりする。

7月

●キムのフルネームはキム・ハイフォンであったが、韓国から来たお客様にそんな名前はないと突っ込まれる。

●サウンド関係、海外関係との打合わせを開始する。

8月

●女性キャラを入れてくれとの要望がくる。白羽の矢が立ったのが忍者である。ここで初めて**不知火舞が**

攻略日記

石井ぜんじ



ぜんじさ～ん。あれ?どこいっちゃったんだろ。さっきまでここに寝てたのに。おっこれはぜんじさんの手帳。餓狼伝説2の攻略が書いてあるぞ。これ載せちゃおっと。

■11月　初の取材

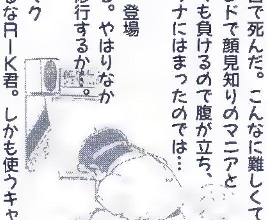
発売より一足先に、『餓狼伝説2』を取材する。グラフィックがかなりよく、コマンドの操作性もよい。感想を求められたので、適当に意見を言う。勝手なことを言ってしまったかもしれない。少し反省する。個人的にはキムが気に入った。

■12月　発売直前の取材

どのような完成品になったか、期待して見にいく。よくできていた。しか～し。難しい。1人目で死んだ。こんなに難しくてよいのだろうか。近くのネオジオランドで顔見知りのマニアと会い、攻略法を伝授される。でも負けるので腹が立ち、コインを投入する。SNKのワナにはまったのでは…と不安がよぎる。

■12月　㋘屋に『餓狼伝説2』登場

さっそく閉店後にプレイする。やはりなかなか歯ごたえがある。キムで修行するか。



■12月　某日

RIK君がチン・シンザンでクリアしたとの連絡がある。やるなRIK君。しかも使うキャラがチンとはさすがだ。続いて私もキムでクリアすることができた。

■12月末

徐々に超必殺技のコマンドがわかり始めた。まず東、チン、テリーと続々と解明されていく。本当はこの時点でSNKの資料が来ていたのだが、編集Sによりそれは隠されていたのだ。秘密保持のためか、一人でパワーゲイザーを出して自慢したかったのかは定かでない。

今年は『餓狼伝説2』をやりつつ年を越すことになった…。

■1月15・16・17日　大阪ツアー～

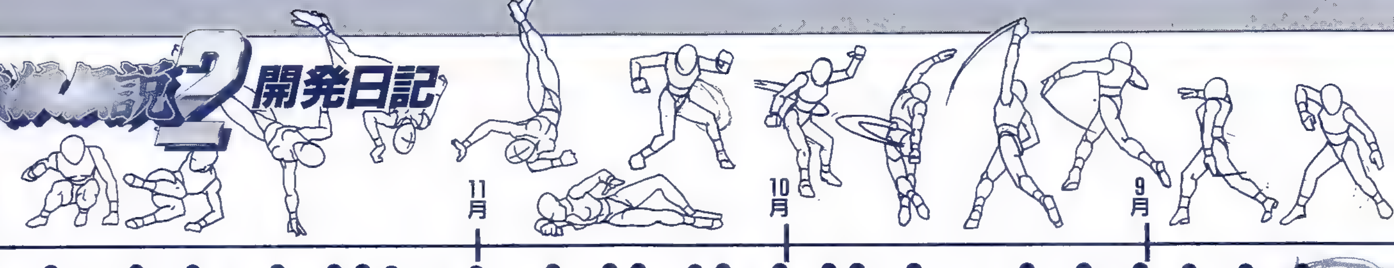
『餓狼伝説2』の対戦をメインにした大阪ツアーが始まる。対戦メンバーは、KAL、RIK君、ももやんの3人で、私とずるずるは手伝いとしてついていく。最初に驚いたのは対戦の熱気だ。百人を超える人が集まり、対戦もかなり広まっていることをうかがわせた。

初日のネオジオランド江坂店では、お店のトーナメント戦での優勝キャラはチン・シンザンだった。強いとは思っていたが、やはり上位キャラになるのは間違いないだろう。

2日目の天六店では、編集部員が負けこし。どう見てもうまさで圧倒しているKALが、



餓狼伝説2 開発日記



誕生するのだが、これがまた難航を極めた。さらに忍者の仮キャラは出来上がっていたが、すべてボツとなり、第二次デザイナーの乱勃発。

●同キャラ対戦の設定がされていないのがバレる。急きょ同キャラ対戦用のパレットを作成してもらうが、デザイナーは、まさに聞いてないよ～の世界でありブツブツ言っている。しかし企画は開き直ったままだ。

●不知火舞のデザインが決まり、クラウザーのデザインもやっと決定する。しかしもう時間がない。デザイナーは鬼のようにドットを埋めていく。

●1回目の社内キャラチェックを行う。しかし大きな問題はなくクリアする。世に出る前の**第一関門突破**である。

9月

●デザイナーはドリンク剤を片手に詰めの段階に突入する。龍虎の拳チームのデザイナーの手があいているので、数名誘拐してくる。

●海外部よりゲーム画面のビデオが欲しいとの依頼を受ける。いまだつぎはぎだらけの状態でビデオ撮影を行いアメリカに送る。

●アメリカより、ビデオを見ての変更点が舞い込む。アクセルは某有名ボクサーをモデルにしていたのだが、デモの絵が余りにもそのボクサーに似ていたためにクレームがつき、あの凶悪な顔に変更になってしまった。またアクセルステージの背景はもともとキングコングのアトラクションという設定だったが、これにもクレームがつき、描き直すことになった。それにしても時間がない。

●サウンド課より、音声録音に**某有名劇団員**を起用しないか？との打診があった。しかしこの時、名前の挙がっている俳優さんを私自身は知らなかった。でもここは恥ずかしいので知ってる振りをすることにした。

●マタ吉は表で鳥と戯れている。何て幸せな奴なんだろう。

●デザイン課からタイトルロゴのラフ案が上がってくる。この時期タイトルデモの設定をするのは私ぐらいかもしれない。

10月

●音声録音を行う。有名人だという意識はなかったのだが、女性社員にサインを貰って来て下さいや、某テレビに出てるんですよなどと聞かされ、妙なプレッシャーをかけられる。

●気がつくと世間には秋の気配が漂っている。生白い肌のまま、夏が過ぎ去ってしまったことに絶句する。

●キャラクターのマスターROM提出の日が近づいている。デザイナーは徹夜で作業を続けている。企画マンもすべてチェックを入れていく。

●この頃になると各種広告の段取りが組まれていく。広報課やデザイン課から資料請求がやってくる。

●TVコマーシャル用の画面撮影が行われる。いまだ仮キャラの部分も多数残っているが、撮影所に基板を持ち込み、敢行する。

●開発段階では、チェック用に敵キャラクターも操作できるようになっている。あるデザイナーがビリーもこのまま主人公として操作できたら面白いやろなーと呟く。どうやらこのデザイナーには余裕があるようだ。仕事をくれてやる。

11月

●ほとんどのデザイナーはマスターROMの提出のため泊まり込みで調整を行っている。企画マンもそれのチェックに泊まり込みである。当たり判定、アクションスピード、メッセージのスペルチェック等々。仮眠用の布団は敷きっぱなしでヨダレやドリンク剤のシミで、壮絶きわまりない。

●キャラクターマスターROM提出。その後**爆睡**。

●デザイナーはその後バグチェッカーに変身。ゲーム分析課と共にバグチェックに専念する。

●ゲーメストの取材を受ける。現段階で実際にプレイしてもらい意見を聞かせてもらうことにした。さすがにゲーム雑誌の編集者である。痛いところを突いてくる。改めて残り作業の多さを確認してゲッソリする。

●企画マンは後面しになっていたアルゴリズムの入力に戻る。**石井ぜんじい…覚えとれよ**

お…と呟きながら徹夜の作業はひたすら続く。プログラマーも切れている。ウォークマンでBzの音楽を聴き、踊りながらキーボードを叩いている。あまり関わらないほうが良さそうである。

●海外部よりスペルミスのクレームがきた。データの組み替えで直せるところはすべて直したのだが、二カ所修正できないところがある。しかしキャラROMは提出してしまっている。海外部より怒られるが、頭は既に飛んでいる。

●**ロケテスト開始**。ラインはめを見破られる。客付きは大変良いのだがどうにもプレイタイムが長すぎて、インカムが伸びない。ラインはめの除去に取りかかる。パンチとキックでライン移動の軌跡とスピードを変えてみては、アルゴリズムのデータ変更を行なう。プログラマーの目が血走っている。

●ロケ先でバグ発見。プログラマー原因究明に寝る時間がない。バグが取れれば、すぐにROM交換に赴くのだが、企画マンも寝ていないため車の運転ができない。立ってる者は親でも使えではないが、上司にROMの交換にいってもらう。

12月

●プログラムマスターROM提出。やっと終わった。後は工場の人たち、年内発売に向けて頑張って下さい。営業の人たち、たくさん売って下さい……ムニョムニョ。

勝ちにこだわらないプレイで3敗したのが痛かった。トーナメント戦の優勝キャラはアンディ。

3日目の東花園キャンディは、異様なまでに『餓狼伝説2』の対戦が盛り上がっていた。20人抜きの東などまい奴が目白押し。しかし編集部との対戦では5勝5敗のタイ。よかった。ホッと一息。トーナメント戦の優勝はアンディだった。

■大阪ツアーで得た対戦テクニック

まず、チンがキムの飛翔脚をガードしたあと、小破岩激で近づいて避け攻撃で落とすというテクニック。これはほぼ同時期に関東でも広まり出したが、初めて見たのは大阪ツアーだった。

そして、東の避け攻撃の使い方。使える技とは思っていたが、実戦的にうまく使っていた。よ～し、まねしよう。

■1月末　対コンピュータ戦状況

テリーの小バーンナックルもうまく使っているプレイヤーがいた。これをC・LANに教えると、なるほどと納得していた。

■1月末　対コンピュータ戦状況

ほとんどのキャラでクリアするが、東だけがクリアできない。タイガーキックはでるのになあ…。

ビリー・カーンに対して棒高跳び蹴りをガードした後、避け攻撃が決まるのを発見。ブラッドに対してはしゃがみパンチ、立ちパンチでブラッディスピンを誘うという戦法が確立され、クリアが楽になってきた。

■1月末　対戦状況

キャンセル技が編集部内で流行ってきた。テリーの足払いパワーウェーブからの連続攻撃がかなり脅威になる。テリーの対戦での地位がかなりUP。テリー恐るべし。

■2月12～13日　餓狼2ビデオ収録

ゲーメストオリジナルの餓狼2ビデオ撮影始まる。とにかく2日間できちっとしたものをとらないといけないのでプレッシャー大。コンピュータ戦は、東・舞対ブラッドや、対クラウザー戦で大苦戦。なかなか一発でパーフェクトプレイはとれないものだ。

しかし、1日目の夜の徹夜プレイで新パターンやボクサー挑発遊びを発見。2日目にさっそく収録する。

対戦プレイでは、テリー・舞・東の強さが爆発。アンディは今ひとつ精彩がなかった。

■2月末　対コンピュータ戦状況

対クラウザーで、ライン移動攻撃をガードさせたあとパワーウェーブが決まるのを発見。そこにゲーメスト読者からの電話があり、パワーゲイザー、スクリューアッパーも決まるのを知った。超必殺技を決めるのが流行る。

■2月末　対戦状況

キムの超必殺技、鳳凰脚が至近距離だとガードできないことが発見される。使い方のバリエーションが増え、キム大幅にパワーUP。ちまたでは斬影拳はめアンディが横行。対策本部が編集部に開かれる。

■3月2日　SNK開発者インタビュー

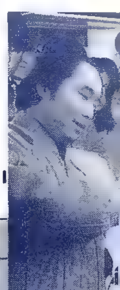
なかなか楽しいインタビューができた。舞は最初は男だったとのこと。また、最初のキムのラフを見せてもらったが、今とは似ても似つかぬ姿だ。こんなキャラだったらまったく人気が出なかっただろう。スタッフのみなさん、また面白いゲームを作って下さいね。

■3月　コンピュータ戦状況

ようやく全キャラクリア達成。よかったよかった。危険な技がいくつか見つかるが、これは秘密にしておこう…と考える。

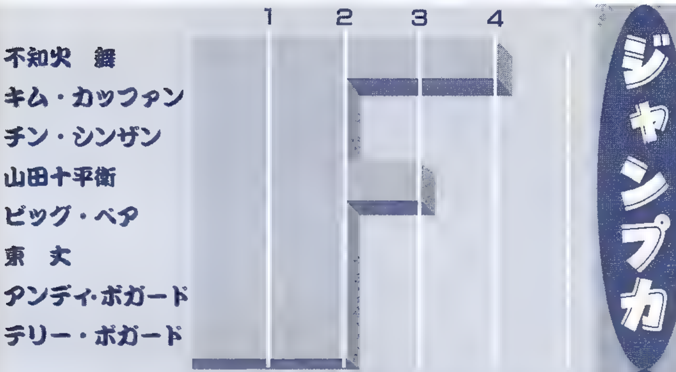
■3月　対戦状況

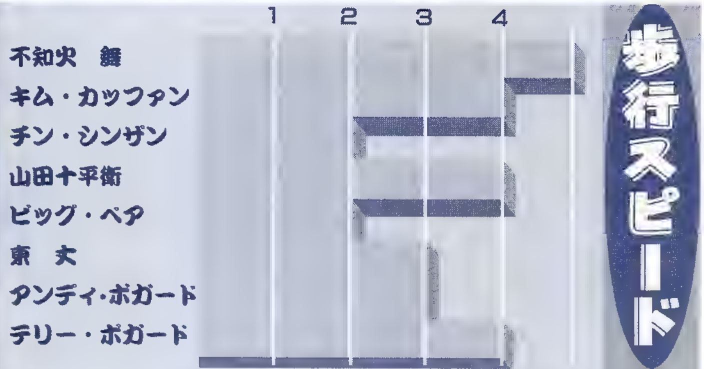
㋘屋の対戦大会のビデオを見て研究する。舞は斬影拳をしゃがみガードして、歩いて投げる戦法がかなり有効であることがわかる。アンディ対策がかなり進み、最強キャラの座はさらにわからなくなってきた。思ったより奥が深そうだ。

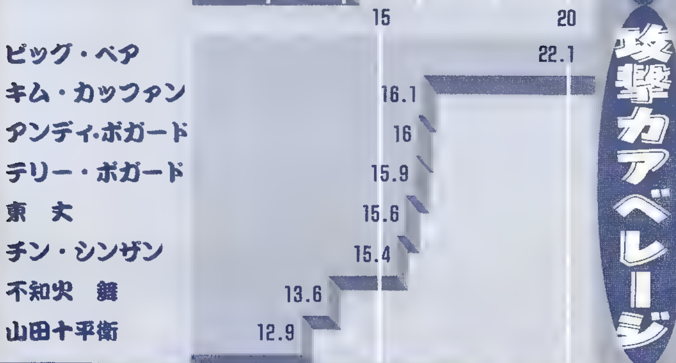


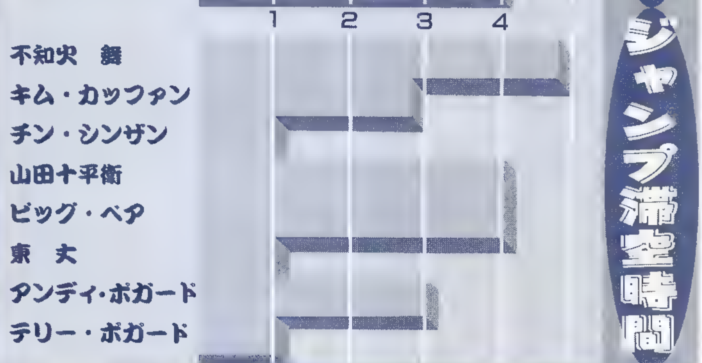
数値で見る餓狼伝説2
データファイル

どっど〜んと並ぶ12の帯グラフとひとつの表、これが餓狼伝説2に登場する8人のキャラのスピードやジャンプ力など値をグラフ化、技別の攻撃力値のベストランキングを表にまとめたものだ!!







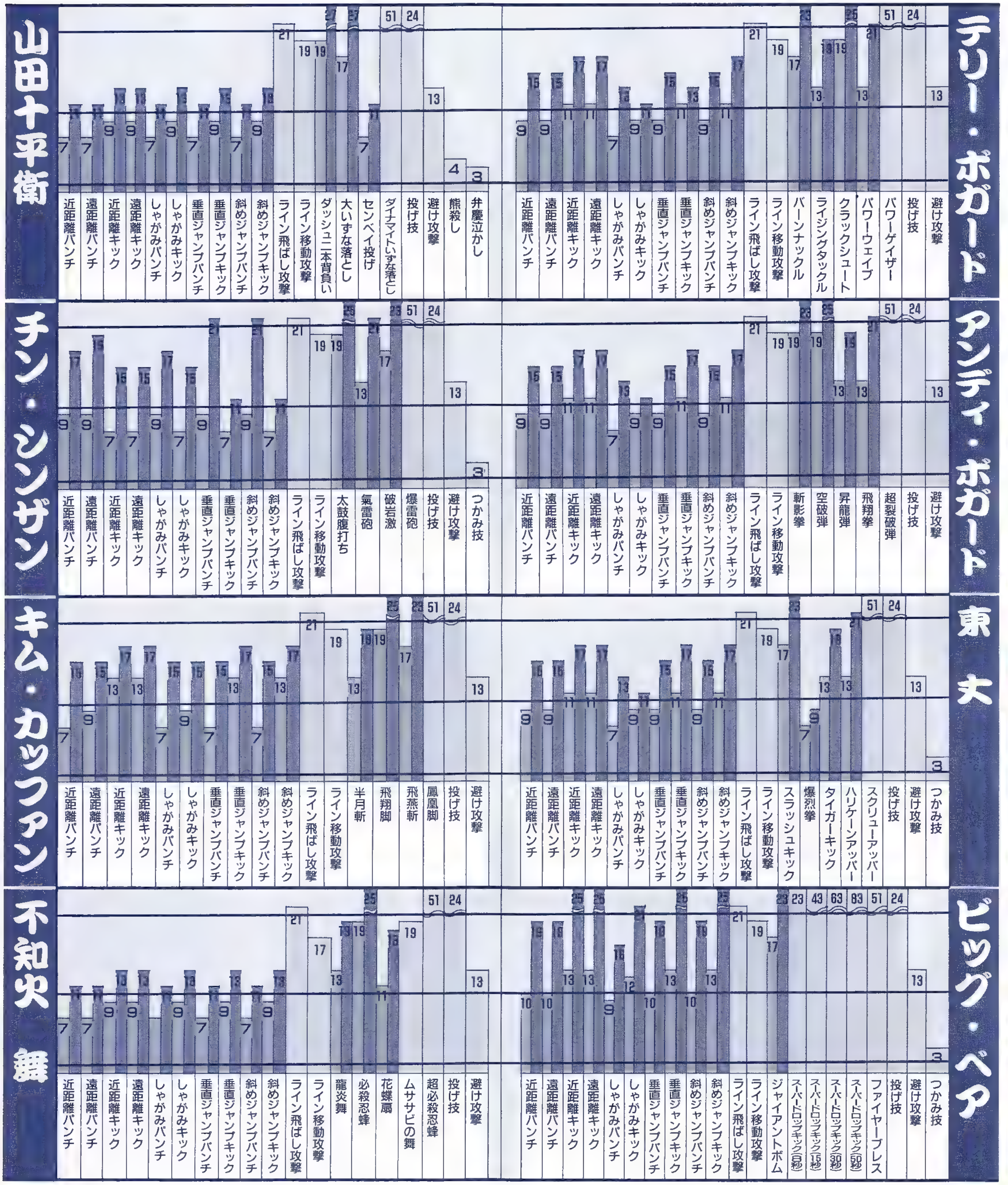


技別攻撃力

ダメージ	技名
83	スーパードロップキック50秒(ビッグ・ベア)
63	スーパードロップキック30秒(ビッグ・ベア)
51	超必殺技(全キャラ)
43	スーパードロップキック15秒(ビッグ・ベア)
27	ダッシュ二本背負い(山田十平衛) 大いずな落とし(山田十平衛)
25	クラックシュート 大(テリー・ボガード) 空破弾 大(アンディ・ボガード) しゃがみ除く大キック系(ビッグ・ベア) 太鼓腹打ち 大(チン・シンザン) 飛翔脚 大(キム・カッファン) 必殺忍蜂 大(不知火 舞)
24	投げ技全般(全キャラ)
23	バーンナックル 大(テリー・ボガード) 斬影拳 大(アンディ・ボガード) スラッシュキック 大(東 丈) ジャイアントボム 大(ビッグ・ベア) スーパードロップキック8秒(ビッグ・ベア) 破岩激 大(チン・シンザン) 飛燕斬 大(キム・カッファン)
21	ライン飛ばし攻撃(全キャラ) 飛翔拳 大(アンディ・ボガード) ハリケーンアッパー 大(東 丈) 垂直及び斜め大ジャンプ(チン・シンザン) 氣雷砲 大(チン・シンザン)
19	ライン移動攻撃(舞を除く全キャラ) ライジングタックル 大(テリー・ボガード) クラックシュート 小(テリー・ボガード) 斬影拳 小(アンディ・ボガード) 空破弾 小(アンディ・ボガード) 昇龍弾 大(アンディ・ボガード) タイガーキック 大(東 丈) しゃがみ除く大パンチ系(ビッグ・ベア) ダッシュ二本背負い 小(山田十平衛) 遠距離パンチ 大(チン・シンザン) 太鼓腹打ち 小(チン・シンザン) 半月斬 大(キム・カッファン) 飛翔脚 小(キム・カッファン) 龍炎舞 大(不知火 舞) 必殺忍蜂 小(不知火 舞) ムササビの舞(不知火 舞)

※攻撃力値は与えるダメージのドット数です。

キャラ別技の攻撃力

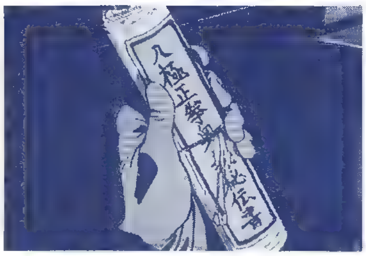

小
大
大小がないもの
山田十平衛
近距離パンチ 7 11
遠距離パンチ 7 11
近距離キック 9 13
遠距離キック 9 13
しゃがみパンチ 7 11
しゃがみキック 9 13
垂直ジャンプパンチ 7 11
垂直ジャンプキック 9 15
斜めジャンプパンチ 7 11
斜めジャンプキック 9 13
ライン飛ばし攻撃 21
ライン移動攻撃 19
ダッシュ二本背負い 19 27
大いずな落とし 17 27
センベイ投げ 7 11
ダイナマイトいずな落とし 51
投げ技 24
避け攻撃 13
熊殺し 4
弁慶泣かし 3
テリー・ボガード
近距離パンチ 9 15
遠距離パンチ 9 15
近距離キック 11 17
遠距離キック 11 17
しゃがみパンチ 7 13
しゃがみキック 9 11
垂直ジャンプパンチ 9 15
垂直ジャンプキック 11 13
斜めジャンプパンチ 9 15
斜めジャンプキック 11 17
ライン飛ばし攻撃 21
ライン移動攻撃 19
バーンナックル 17 23
ライジングタックル 13 19
クラックシュート 19 25
パワーウェイブ 13 21
パワーゲイザー 51
投げ技 24
避け攻撃 13
チン・シンザン
近距離パンチ 9 17
遠距離パンチ 9 19
近距離キック 7 15
遠距離キック 7 15
しゃがみパンチ 9 17
しゃがみキック 7 15
垂直ジャンプパンチ 9 21
垂直ジャンプキック 7 11
斜めジャンプパンチ 9 21
斜めジャンプキック 7 11
ライン飛ばし攻撃 21
ライン移動攻撃 19
太鼓腹打ち 19 25
氣雷砲 13 21
破岩激 17 23
爆雷砲 51
投げ技 24
避け攻撃 13
つかみ技 3
アンディ・ボガード
近距離パンチ 9 15
遠距離パンチ 9 15
近距離キック 11 17
遠距離キック 11 17
しゃがみパンチ 7 13
しゃがみキック 9
垂直ジャンプパンチ 9 15
垂直ジャンプキック 11 17
斜めジャンプパンチ 9 15
斜めジャンプキック 11 17
ライン飛ばし攻撃 21
ライン移動攻撃 19
斬影拳 19 23
空破弾 19 25
昇龍弾 13 19
飛翔拳 13 21
超裂破弾 51
投げ技 24
避け攻撃 13
キム・カッファン
近距離パンチ 7 15
遠距離パンチ 9 15
近距離キック 13 17
遠距離キック 13 17
しゃがみパンチ 7 15
しゃがみキック 9 15
垂直ジャンプパンチ 7 15
垂直ジャンプキック 13 17
斜めジャンプパンチ 7 15
斜めジャンプキック 13 17
ライン飛ばし攻撃 21
ライン移動攻撃 19
半月斬 13 19
飛翔脚 19 25
飛燕斬 17 23
鳳凰脚 51
投げ技 24
避け攻撃 13
東丈
近距離パンチ 9 15
遠距離パンチ 9 15
近距離キック 11 17
遠距離キック 11 17
しゃがみパンチ 7 13
しゃがみキック 9 11
垂直ジャンプパンチ 9 15
垂直ジャンプキック 11 17
斜めジャンプパンチ 9 15
斜めジャンプキック 11 17
ライン飛ばし攻撃 21
ライン移動攻撃 19
スラッシュキック 17 23
爆烈拳 7 9
タイガーキック 13
ハリケーンアッパー 13 21
スクリューアッパー 51
投げ技 24
避け攻撃 13
つかみ技 3
不知火舞
近距離パンチ 7 11
遠距離パンチ 7 11
近距離キック 9 13
遠距離キック 9 13
しゃがみパンチ
しゃがみキック 9 13
垂直ジャンプパンチ 7 11
垂直ジャンプキック 9 13
斜めジャンプパンチ 7 11
斜めジャンプキック 9 13
ライン飛ばし攻撃 21
ライン移動攻撃 17
龍炎舞 13 19
必殺忍蜂 19 25
花蝶扇 11 18
ムササビの舞 19
超必殺忍蜂 51
投げ技 24
避け攻撃 13
ビッグ・ベア
近距離パンチ 10 19
遠距離パンチ 10 19
近距離キック 13 25
遠距離キック 13 25
しゃがみパンチ 9 16
しゃがみキック 12 21
垂直ジャンプパンチ 10 19
垂直ジャンプキック 13 25
斜めジャンプパンチ 10 19
斜めジャンプキック 13 25
ライン飛ばし攻撃 21
ライン移動攻撃 19
ジャイアントボム 17 23
スーパードロップキック(0秒) 23
スーパードロップキック(15秒) 43
スーパードロップキック(30秒) 63
スーパードロップキック(50秒) 83
ファイヤーブレス 51
投げ技 24
避け攻撃 13
つかみ技 3

TVで餓狼伝説を見逃した君。これが餓狼アニメだ!

バトルファイターズ ずるずるの餓狼伝説 アニメダイジェスト!!



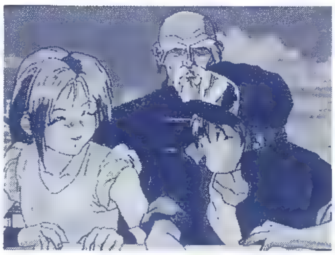
八極正拳奥義秘伝書を狙う3人が!



「見つけたぞ、これか!」

ジェフ殺される!

1981年のある日、サウスタウンの海の見える公園に父、ジェフ・ボガードとその息子たち、テリーとアンディ、そして、タン師匠がいた。



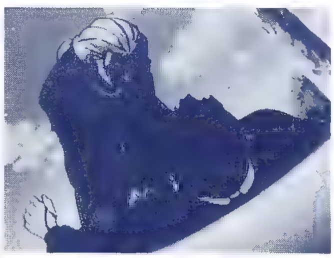
困る父を見て、思わず笑う2人。

ジェフのまわりに子供たちがまとわりつく。困りはてる父を息子たちは笑っていた。しかしこれが仕組まれた罠だったのだ。

次の瞬間、黒一色の男3人が、父にナイフをかざし、飛びかかってきた。

「グサッ」

背後からナイフでさされた。ジェフの目前にはギースが立っていた。



ギースにとどめを食らうジェフ。

そう、子供たちをジェフに近づけたのも、黒い3人が襲ってきたのもギースの仕業だったのだ。

何もすることができないタンは、父の敵討ちをさせるべく2人を修業に出させた。

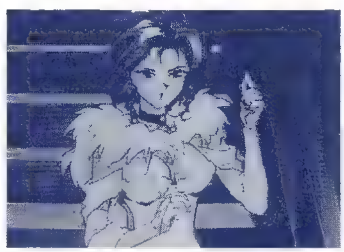
10年後に八極正拳の継承者を選ぶために、ギースを倒すために…。

再びサウスタウンへ

10年後、テリーは、敵討ちのために再びサウスタウンに帰ってきた。



酒場でウエイトレスのおしりをさわってなぐられるテリー「バーン!!」

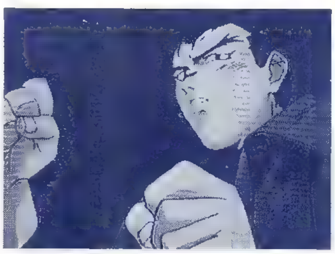


サウスタウンクィーンことリリィ。

酒場にて、1人の男と出会う。名は東丈。ムエタイのチャンピオンだった。

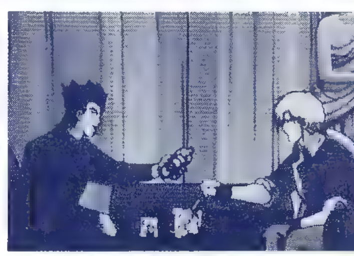


リリィをめぐって酒場で乱闘が始まる!



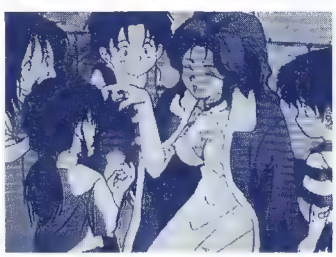
ねているところを起こされた東。乱闘の原因のテリーに、「その構えは」

構えを見てテリーがアンディの兄ということに気がついた東は、いっしょに「キングオブザファイターズ」に出ないかと誘う。



東のホテルで飲みなおす2人。「キングオブザファイターズに参加しないか」と誘われる。

街に出たテリーは、ダウンタウンで子供たちに親切にしているサウスタウンクィーンことリリィ・マクガイヤーに出会う。



ダウンタウンの子供たちにリリィが笑顔でおこづかいをあげている。これが彼女の本当の姿なのだ。

10年前の約束通り、父の墓へ向かうとき、突然現れたアンディが!テリーに襲いかかった。決まるという瞬間、タン師匠の制止が入った。

いかにも格闘家らしいあいさつであった。



10年ぶりに再会した3人。

テリーはアンディに明後日開かれる大会で決めようと言う。そこでタンが言った。「ギースが裏で動かしている」と。

大会始まる!

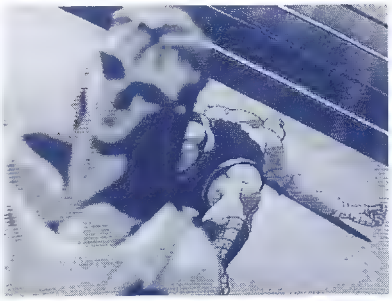
大会が始まった。

順調に勝ち上がっていくテリー&アンディ、そして東。

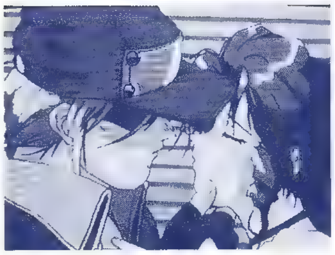
休息をとっているテリーのもとへリリィが現れた。ギースからの贈りものを持って。

ギースからの贈りものの酒と知らずに飲もうとするテリーをリリィが止めた。

とにかく速い。アッという間に試合を終わらせていく…。



ギースのもとから逃げることのできないリリィの気持ちを察したテリーは、やさしくリリィを抱きしめた。



やさしいテリーに、リリィはひかれていく…。



こーんな帽子をかぶって変装し、会場に入るタン。

準々決勝でついにテリーとアンディがぶつかった。



ついに兄弟の対決が!

闘いが始まったとき、ギースが動いた。これに気づいた東が銃弾を!



継承者と認めないギース、2人を殺すべく、狙撃手に指示を出す。

真っ暗になった会場からリリィを先頭に脱出をはかる。

窓から3人が脱出したとき、ギースが入ってきた。



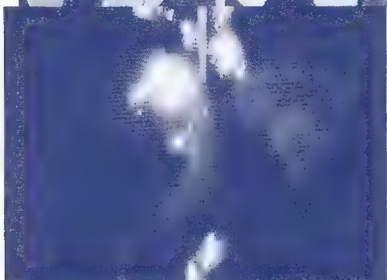
3人を助けるためリリィが脱出を手伝う。



しかし、リリィはギースに見つかり、殺される。

リリィはギースにより殺されることになる。

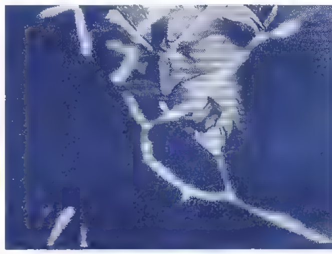
囲まれた3人のもとへジープ一台。タン師匠が助けに来たのだ。3人を乗せ脱出。しかし逃げる途中、ビリーの一撃をタンは受け重傷に!



「バーーン!!」



これに気づいた東が、2人を助けに入る。2人をかばって銃弾を食らう…。



逃走中にタンは、ビリーの一撃を食らい、重傷に!

タンはテリーを継承者に選び、無理を押して、秘奥義「旋風拳」を教えるのであった。

初めてそれを目にしたテリーは、自らの命と引きかえに伝授したタン師匠に泣きながら感謝するのであった。



自らの命をかけてテリーに旋風拳を伝授するタン。

ギース、お前を倒す!

ギースのもとに向かった2人は、その直前、ビリーとライデンに邪魔される。

ボロボロにされながら突破した2人はついにギースの目前へ。しかし、ギースの烈風拳の前に倒れるのであった。



ギースにやられ、兄に起こされるアンディ。「敵討ちを頼む」と。

テリーは、自らの技でギースに挑むがまったく効かなかった。



自分の技はすべてギースには効かない!

ついにそこで八極正拳秘奥義「旋風拳」を繰り出す。

「これは、八極正拳の…」とギースは言葉し、旋風拳の前に倒れるのであった。



ついに旋風拳に成功し、ギースを倒した。

父の敵討ちが終わった。3人は、さらに自分を磨くべく新たな修業にでていくのであった。



3人はそれぞれの道へ進んでいくのであった。

㋘屋といえば、
世界一のゲームグッズの店ですが…



㋘屋　内神田店
東京都千代田区内神田１−15−12



ライバルが出現してしまいました。
でも、それも㋘屋でした。



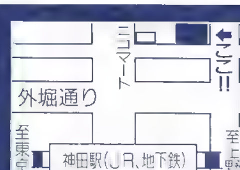
㋘屋　ハイハイタウン店(準備中だが)
大阪府大阪市天王寺区上本町６−３−31



世界一のゲームグッズの店

㋘屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

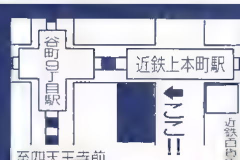
わき目もふらず疾走中!!
東京・内神田店　東京都千代田区内神田１−15−12　一政ビル２Ｆ　☎03(3293)9325



世界一を狙うゲームグッズの店

㋘屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

６月１日開店にむけて発狂準備中!!
大阪・うえ六店　大阪市天王寺区上本町６−３−31　うえほんまちハイハイタウン１Ｆ　☎06(775)9348

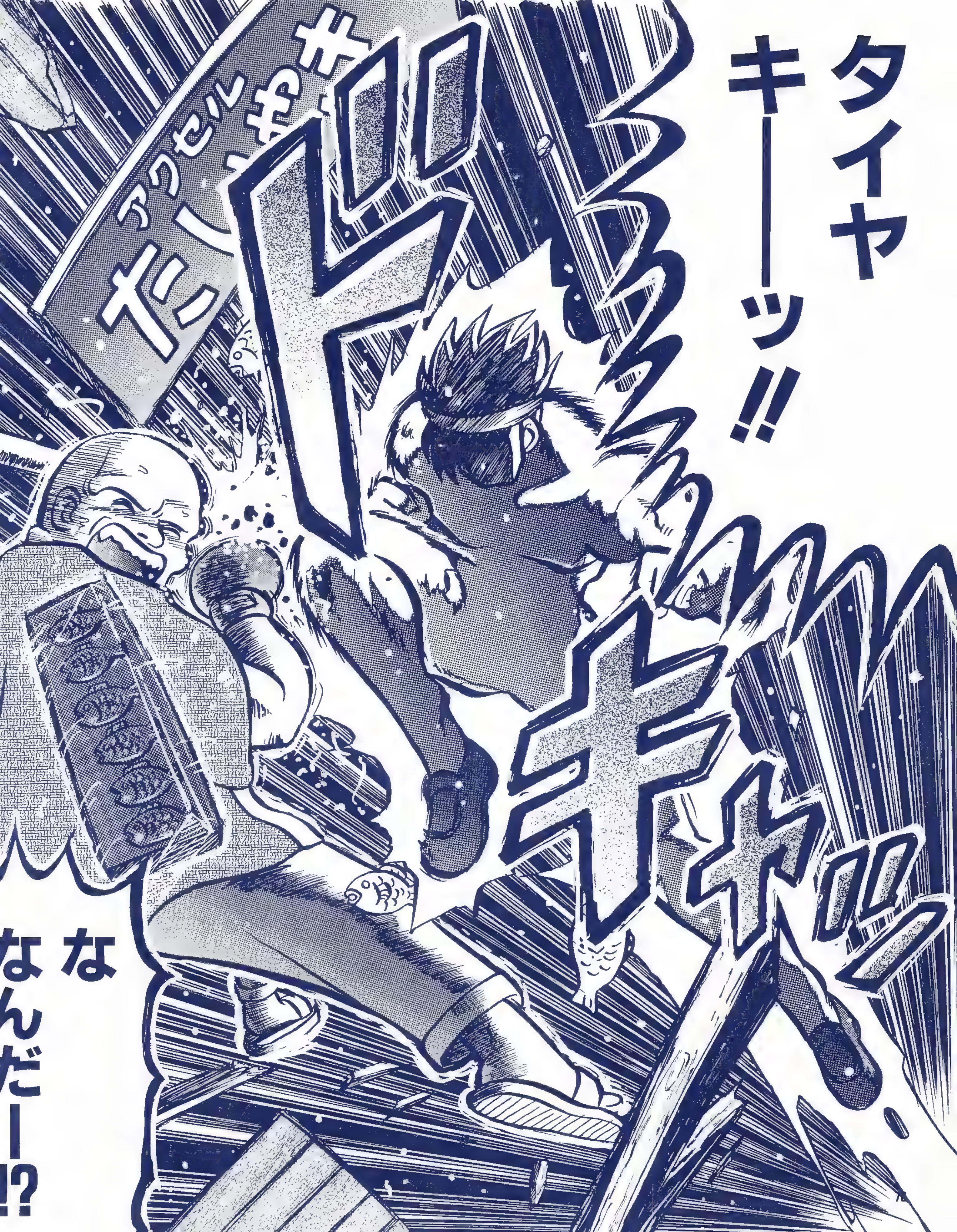



血に飢えた狼のように
強い力を求めるやつらがいた……
彼らは
餓狼と呼ばれた。
餓狼伝説2
古葉美一


じゃいってきます!!
気をつけてね!!
他戸
NEOGEO
風雲学乱編
俺の名は他戸(ほかど)テリー
南町(サウスタウン)高校の2年生だ
いよう!!テリーじゃねえか!!

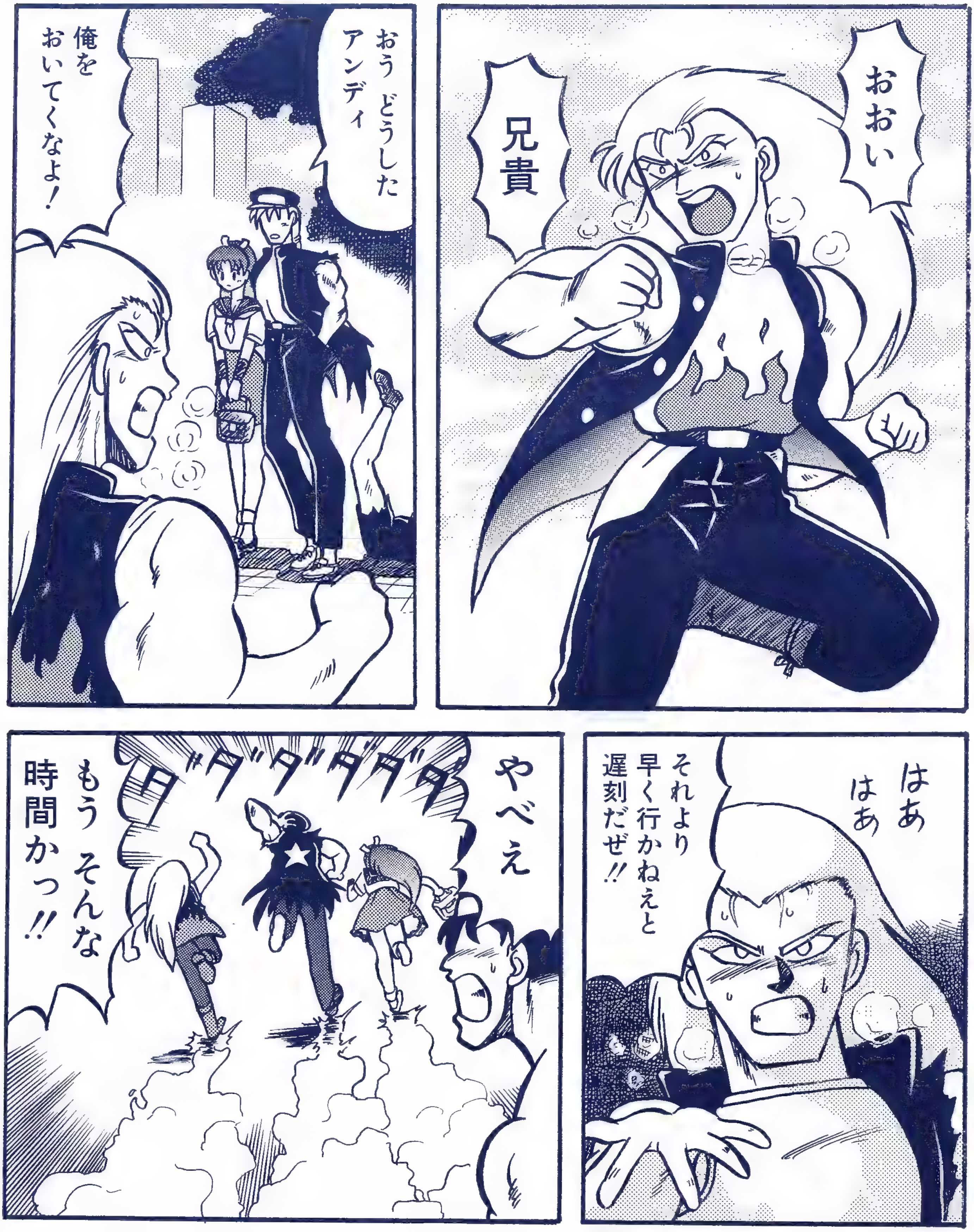


嵐を呼ぶ高校生参上!!
ケンカやってるかジョー!!
おう!!昨日はカーンの野郎を倒したぜっ!!
アクセルたいやき
おっ?
ジョー!たいやき食ってくか?
なにっ!!ここのタイヤキ?


タイヤキーーッ!!
アクセル
な
なんだー!?


どうしたんだ
おまえ?
いやあ
俺ってさあ
たいやきって聞くと
ついタイガーキック
が出ちまうんだ
こらっ
泥棒!!
なんだ
舞かよ!!
おほほほ
ほほほ


スクリューアッパーー!!
ゴオオオォオオン
きゃっ
なにすんのよっ
パァン
おうっ
今日はラッキーだ
NEOGEO


おおい
兄貴
おう どうした アンディ
俺を おいてくなよ!
はあ はあ
それより 早く行かねえと 遅刻だぜ!!
ダダダダダダ
やべえ
もう そんな 時間かっ!!

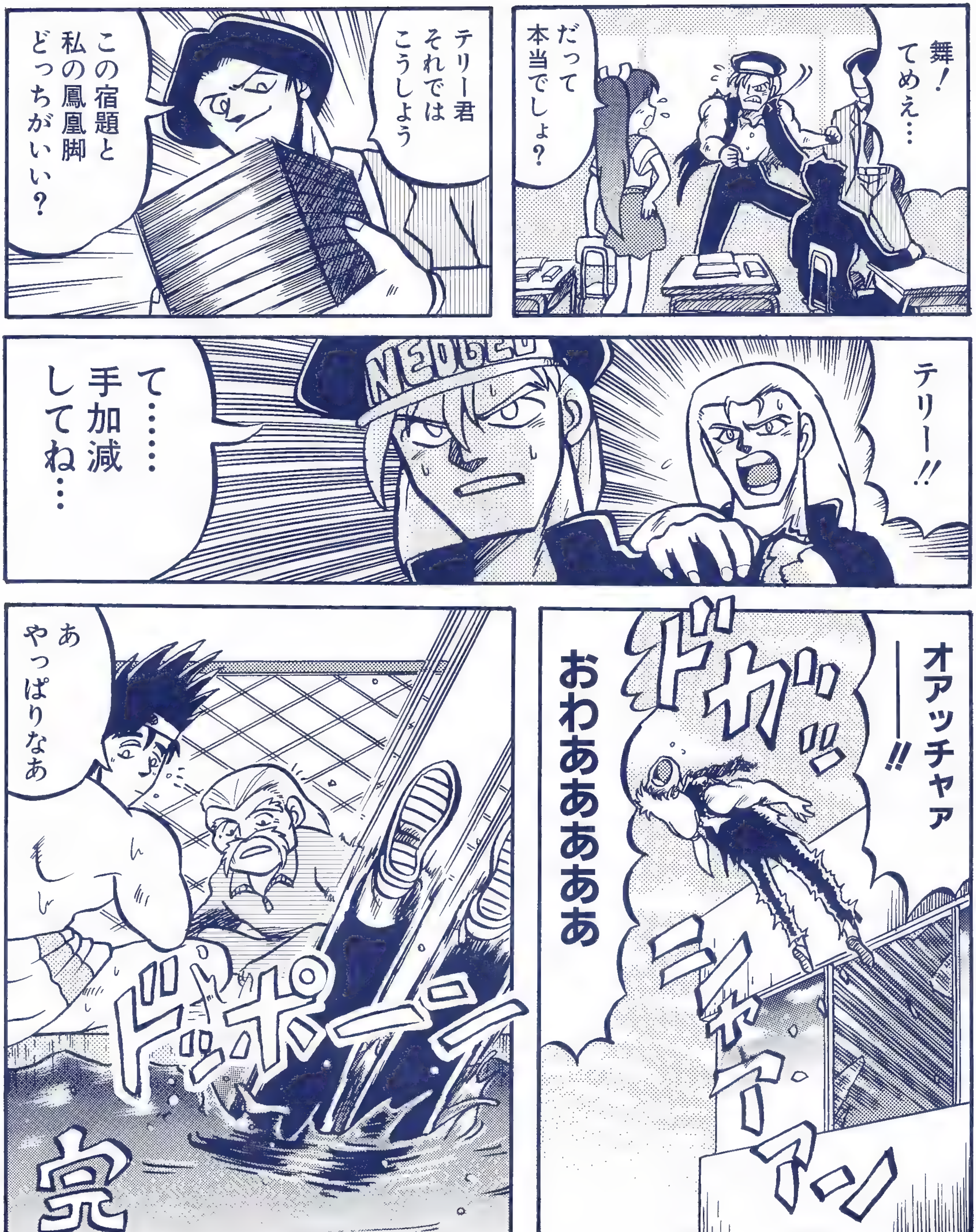

2-B
それでは…
宿題を忘れた者!!
手をあげなさい
はーい先生――
あれっ？テリーはちがうの？
ピース
ヒガシ!!
きっさまあ――っ



許さん!!
ズッシャアアァ
げっ
アタタアタタアタタ
おわああ
ドガッ
バキャッ
ベキョッ
アッチャアアア!!
ガシャアァァ
はわああああああ


アチャアアアア
では授業を始める!!
ちょっと待てよ!!
ガタッ
何だ?
宿題ぐらいで超必殺技はないだろう
なんだと?
もう一度いってみろ


てめえは
やりすぎだって
いってんだよ
ガタッ
テリー
やめな
さいって!!
いったな!!
半月斬!!
いったよ
バーン
テリーも
宿題やって
ないでしょ
なにっ
ナック……
ピタアッ



アシスト・谷口顕志 下赤雄一郎


おまけまんが
ボガえもん
ふじこばふじおⒷ
ドタ
ドタ
ボガえも～ん
どうしたの？
テリー君
あのねチンのやつがいじめるんだよ
ふーん
ごそごそ
いつでもゲイザー!!
ピカピカ
ピカーン
いつでもゲイザー
ほんとに効くの？
ぱくっ
うおおお
NEOGEO
パワー
ゲイザ!!
ゲイザ!!
ゲイザ!!
ドカーン
ドカドカ
どうしたの？
アンディ君
以下略
いつまでも斬影拳
ピカピカピカーン
斬影
えええええええ

おしまい

構成 C·LAN & J·P·S

増刊アイランド
餓狼の砦

ぶっこみプレイ日記

あの街、この街…闘いの日々。そろそろ俺もつかれたぜ。ここいらで俺のヒストリーをまとめとこうか。

あおむけに倒れているキムを見て思った。
「キングに似ている…」
(岩手県 リーダム君)
★Cそ〜お?J俺、キングかと思ったもの。

ローレンスを見たとき、「このエル=マタドール(笑)T・E=ロレンス!」といってしまった。
(奈良県 中谷壽男君)
★Cそうそう、まさにそう。Jへーえ?

オレはテリー命。死ぬまでテリー。もう何回もクリアしたがあきてもテリー。テリー同士の対戦じゃ絶対負けぬーぞ。テリィィ〜〜〜(泣)。
(愛媛県 S・秀作君)
★C対戦攻略も読んでくれるとありがたい。J俺もテリーだ。

ああDボタン

私はけっこうマジになってテリーでプレイしていました。ヘタにもかかわらず、がんばってもう少しで勝てるところまで追いつめたんです。それで「いける!!」と思いつつねばってたら急に強キックが出なくなっちゃったんです。げっと思って、おもいっきり押してたんですが、それでも全然出ない。

「壊しちゃったのか私ってば」と思って手元を見たらナントと私は100円玉を一生懸命押してたんです。

Dボタンのすぐ横に私は自分でおいといたんですよ、それ。すぐに100円が入れられるようにって。

ああ〜っと思ったらもう遅くてその試合は負けました。
(福島県 鐙良寿さん)
★C僕も10万円金貨押してたことあったよ。J俺なんか札さ。

うるせ〜ゴンパンチ

友人と対戦していると、みんなが集まってきた(前から集まってたけど…)。

友人がチン・シンザンを使ってきた。チンの動きにみんな爆笑。ぼくは、近づきチンを投げ、ぼくは、こういった。

「デブが空に舞う〜!」みんな大爆笑。

そのとき、ぼくの後ろにいた肥満体のオジさんに「うるせ〜〜〜、ゴン!!」とゲンコツを喰らった。シ〜〜〜ン。さっきの大爆笑がウソのように静まった。オジさんは自分のことかと思ったんだろう。

ぼくたちは、そのゲンコツのことを「うるせ〜〜ゴンパンチ」と呼んでいる。
(埼玉県 山崎高弘君)
★Jどんなときでも悪口はいけないな。Cいけないな。

私は舞が好きです。いや、愛してます。

ゲームセンターのデモ画面で、美しい長髪を震わせながら、華奢な体で巨大な男に挑む姿、龍炎舞、忍蜂などの美しい技に魅せられ、プレイして以来私は未だに舞以外のキャラを使っていません。

今までにも、良いとか、使い易いと思った女性キャラはいますが、これ程思い入れのあるキャラは初めてです。

餓狼2が出た当時、私は試験まで後、三カ月の予備校生でしたが、授業が終わった後に舞を使って餓狼2をプレイするのがなによりの楽しみで、勉強時間と同じくらいプレイしているという、とんでもない受験生でした。

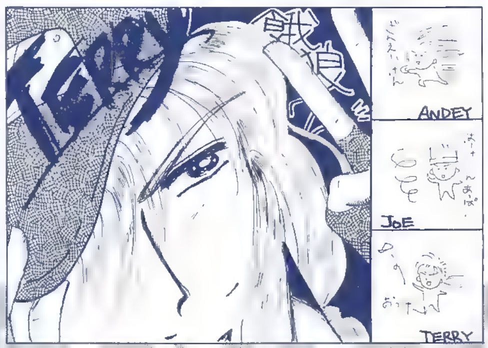
そんな私にとって、他人が舞でプレイしていたり、他のキャラで舞をいじめているのを見ると無性に腹が立ってきます。また、それ以上に屈辱なことは対戦で舞に負けることです。私も舞使いとしては、かなり自信がありますが、上には上がいることを認めざるを得ません。しかし私は負けない。他のキャラと併用している連中に負けるのは、勉強時間をけずってまで舞をプレイしたものとして、ぜったいに許すことができません。

私の舞こそが日本一だ(私は赤舞しか使いません)。

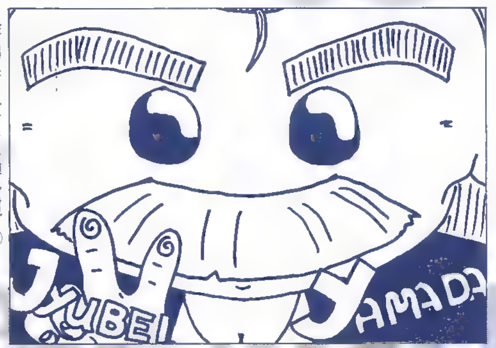
そしてここに誓おう、餓狼2では舞以外のキャラを使わないということ、他のゲームにおいても舞以外の女性キャラを使わないと、舞へのこの思いをゲーマーであるかぎり貫き通すと。
(神奈川県 悲劇の予備校生 雪樹君)
★C思い入れは大切だね(汗)。Jはっきり言えよ、C君。



(新潟県 キムキム!君)Cハガキ3枚の大作ですねぇ。Jシルエットがコワイ。



(東京都 アンディを使う女さん)Jなんでテリーなんだ?Cスペルも間違ってるよん。



(新潟県 みさまし博多君)Cうるめピースじじい…。Jこれは若い時なんじゃないか?

知ってて役に立たない餓狼伝説辞典

当たり前田のクラックシュート【用語／餓狼伝説、餓狼伝説2】
「そんなこと当たり前じゃん」と言った意味を持つ言葉。語源は、藤田まことが昔CMで使っていたギャグ。この言葉と共に、相手に「クラックシュート」をぶちかます輩がいるかどーかは定かではない。

前門のトルネードアッパー、後門のハリケーンアッパー【諺　餓狼伝説】
「前門の虎、後門の狼」の意味は「一つの災難を逃れたかと思うと、引き続き別の災難がやってくること」だが、この用語の意味は「前後から災難が襲いかかってくる」とゆー意味。VSマイケル・マックス時に、「東丈」を混じえて「2人協力プレイ」をするともう片方のプレイヤーはたいていはこうなる。

前門の「龍虎の拳」、後門の「餓狼伝説2」【諺／龍虎の拳、餓狼伝説2】
某社の「某有名格闘ゲームⅡ、ターボ」発売の際、この2ゲームの登場は某社にとっては驚異的なものであったであろう。

中国四千年の歴史【BGM／餓狼伝説】
VSタン・フー・ルー時のBGM。この曲を聴きながら食べるラーメンは最高！また、アニメ「バトルファイターズ餓狼伝説」にも流れた名曲。

ちょっと小意気な喧嘩野郎【BGM　餓狼伝説、ストリートスマート】
「対戦プレイ」もしくは「1コインクリア」時に聞くことのできるBGM。実は「ストリートスマート」のステージ1、ステージ8のBGMでもある。この曲を聞いて、「ここここの曲はああっ!!」と感動に震えた人も数多いはず！

パンツいっちょで〜男【通称　餓狼伝説、餓狼伝説2】
東丈のこと。これの他にも「東洋のトランクス男」だの様々な呼び名がある。

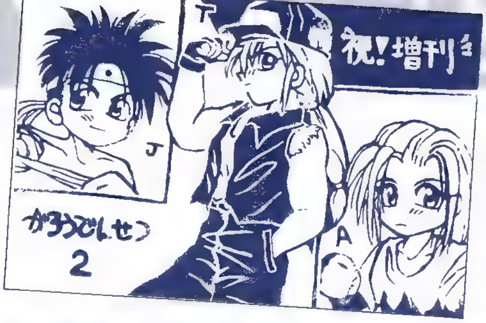
東（丈）のオヤジ【キャラクター／餓狼伝説】
謎のキャラ。

ひ、東が服をっ!!【プレイヤーの一言　バトルファイターズ、餓狼伝説】
アニメ「バトルファイターズ餓狼伝説」を見たプレイヤーは、まず1万人中9999人はこれと似たよーなせりふを言ったであろう。

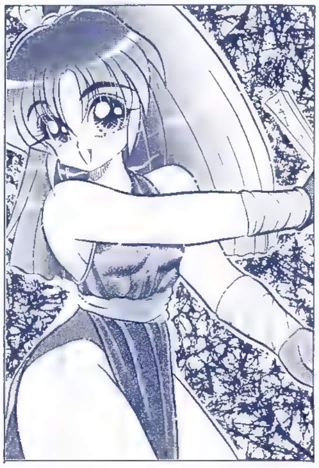
（静岡県　久保田覚君）



（大阪府　碧　麗樹さん）Ⓙボコボコにしてほしいそうで。Ⓒよしー黒キム発動だあ!!



Ⓙ申し訳ない。名前がわかりません。Ⓒゴム版画の力作す。どうぞご連絡ください。



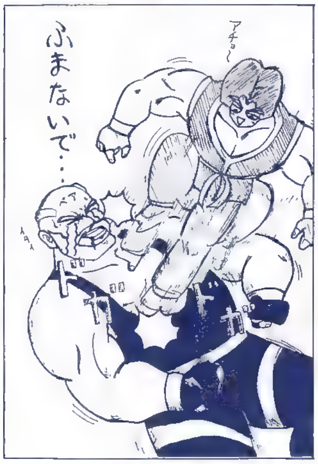
（大阪府　ななせまさとさん）Ⓙ肩の線がいいねえ。Ⓒやっぱ太モモでしょ。



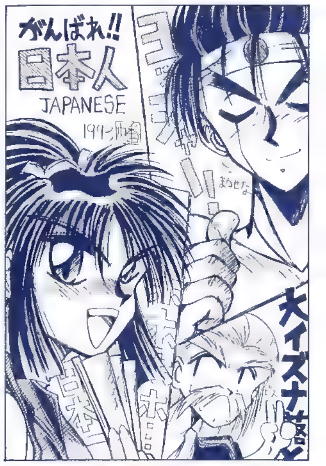
（愛知県　金星さん）Ⓙ一人ずつ味があるねえ。Ⓒネコ目のボガード兄弟が個人的にヨイ。



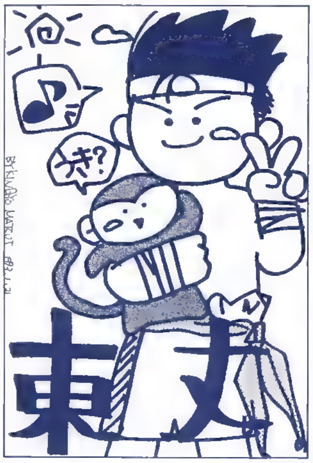
（大阪府　林野康弘君）Ⓒ何が彼をここまで…。Ⓙゲリなんじゃないか。



（埼玉県　山崎高弘君）Ⓒありがちな日常。ベアはホント敵が多いね。Ⓙ熊男ガンバレー



（京都府　幡たけひろ君）Ⓒそっか、こやつらみんな日本人だったのね。Ⓙうん。



（千葉県　松井金魚さん）Ⓙ彼には猿が似合う。Ⓒ犬とかキジも似合いそう。

攻略日記（大ウソ）

（佐賀県　龍川りつか君）

12月某日／SNK直営店にて初プレイ。あっさり負ける。Aが超必殺技の前に散る。

12月○日　Aに「じじいとテリーを使う!」と言った手前、テリーでプレイする。しかし、本当は舞を使いたくて仕方がない。この日、水子でライン投げハメを学習。さらに使うものの、じじいで死ぬ。じじいには使えないようだ。

1月12日　センター直前にもかかわらずプレイ。テリーでとりあえずビリーまで行くも、死ぬ。こっそり舞の色違いを使う。じじいは使っていない（笑）。

1月17日／センター帰りにもまたやる。ガキ共がむらがっている。待つ。会話を聞く。「おい、スクリューアッパーのコマンドってさ…」、「舞の超必殺技ってさァ…」。おい！お前ら何てコトヲ!!でもいいことを聞いた、実践する。出た！もはや東と舞を使うしかあるまい。

2月1日　カイザーを初めて見る。すごい。カッコ良すぎる。でもそいつはハメ技で倒していたので、ちと興ざめである。おそらくカイザーは、一番大ボスらしい大ボスであろう。曲も演出も超かっこいい。気に入った。2ダッシュ（笑）では使いたいものだ（ギース?けっ）。

2月2日　舞をメインキャラに据えたことがAにバレる。で、対戦したら、あっさり勝った（超必殺技使用）。A曰く、「諸江もかわったねエ」（笑）

2月7日　自分の力でカイザーを見る。ああっカッコイイや、やっぱり。あっさり死ぬ。まあいいや、次にかけよう。

2月8日　ガキ共の中へいって乱入。4人張り倒す。大いなる自己満足に浸る（笑）。

STORY OF GAROU

都会の雑踏に身をまかせる日常…。ふと餓狼2をプレイすれば、そこにはドラマがある。

戦いの道（ファイティング・ロード）
キム・カッファン

1993年、韓国の某山中。ここに1人の男がいる。当年とって28歳。その名をキム・カッファンという。

彼はここ1カ月ほど、欲求不満をつのらせていた。試合が組まれないのである。

彼は食事をとっていた。向いに飯屋の主人、朴が座っている。

「どうした、キム？最近やたらと不気嫌そうじゃないか？」

「ああ…。私の闘う場所が、この世界にはなさそうでして…。このまま、年を取りつづけていくのかと思うと…」

そう言って彼はためた息を吐いた。その様子を見ていた朴は、ニッと笑いこう言った。

「その闘いの場がある、と言ったら？」

その一言を聞いたキムは、朴にいきなりつかみかかる。

「ほ、本当ですかっ!?私の戦うべき戦場が、あるんですかッ!?」

「ま、待て！話してやるから手を放せ!!」

そう言われて、即座にキムは手を放す。

朴は話しはじめた。

「今朝のことだ。」

「黒ずくめのスーツを着た男が俺の所へ来て…『この辺に、キム・カッファンという男がいるらしいが知っているか？』

『ああ、キムなら、夜に来るよ。何か用か？』これをそいつに渡してくれ。闘う場所と世界最強になるチャンスをやる、と言ってな…。』…と言ってたんだ。これが渡せって言われた物だ」

それは一枚の封書であった。開けると中には招待状らしき一枚の紙が入っていた。そこにはこう書かれていた。

〝キムカッファン様

究極の格闘技の祭典、キング・オブ・ファイターズの選手として貴方が選ばれました。

優勝者には、多額の賞金および、世界最強の称号が与えられます。

貴方の1回戦は、南大門にて、2月15日に行われます。

ルールはいっさいなし。

貴方の御健闘を祈ります。

大会主催者

ヴォルフガング・クラウザー〟

「2月15日…というと、一週間後か…。フフフ…。これなら、我が跆拳道を思う存分使うことができる!!この大会、なかなか面白そうだ!!」

しかし、彼は知らなかった。この大会の裏でばく大な金、ドス黒い陰謀が渦巻いていることを…。

そして一週間後、ソウル南大門前――。

道着に身を包んだキムは、対戦相手を今やおそしと待ちうけていた。

しばらくして、対戦相手が現われた。黒地に赤のラインの入った道着をしている。どうやら相手も跆拳道の使い手であるらしかった。相手の男は面をつけていたが、その殺気は並のものではない。

「面なぞかぶってもったいぶる程の美男子でもあるまいに。自分を過大評価せんほうがいいぞ」

ここまで言われて怒らぬ者もそういまい。挑発にかけてもキムは達人だった。

「あちょォッ!!」合図と同時にキムが蹴りをくり出す。本人は軽いけんせいのつもりであるが、常人がくらえばまず即死。運がよくても重傷まちがいなしの重い一撃だ。

だが相手も相当の使い手らしく、今の蹴りをあっさりとかわす。次の瞬間、敵からも蹴りが返される。そのとき、キムは軽い違和感を覚えた。

「どこかで見たことがある」

しかし、その感じも一瞬で消え、次の攻撃に移る。

右足刀、中段前蹴り、蹬脚（カカト落とし）、旋風脚、足払い。互いの蹴りと蹴りが激しくぶつかりあう。だが、その度にキムの中にあった疑問が少しづつふくらんでいった。

「この攻め方は確かに見たことがある。だが、私の闘った者の中に、これだけの使い手はいなかったはずだが？」「その後、数十秒ほど攻防が続く。キムは一時後退し、間合をとった。「誰かは知らんが、1つ仕掛けて見るか」キムが跳んだ。飛翔脚のかまえである。

「くらえぇえっ！」無数の蹴りが、相手の頭をとらえようとした…だがその一瞬、相手の体が沈みこみ、一気に跳ね上がる。

「ばかなっ！この技は…飛燕斬!?」

真空波が生じ、キムの道着を切り裂く。

「ぐぁっ…」キムの胸から鮮血がしぶく。しかし、ただやられたまま終わるキムではない。一発の蹴りが相手の面を踏み砕いていた。

そして、相手の顔を見たキムは言葉を失った。

「そ…そんな!!私だと!?」

そう、そこにいたのはまぎれもなく、彼、キム・カッファンであった。どおりで技に見覚えがあるはずだ。

「くッ…！飛燕斬が真似できるぐらいで勝ったと思うなぁっ!!半月斬っ!!」

キムのカカトが、もう一人の自分に降り下ろされる。だが、そこに、彼はいなかった。

「なっ、どっどこに行った!?」

上である。半月斬をかわし、上空へと飛んでいたのだ。キムがそのことに気付いたときは、すでに遅かった。無数の蹴りが上半身のありとあらゆる所にたたき込まれた。

「うぶっ…。ぐえぇぇえっ…。ひ、飛翔脚までも…。うっ!?」

偽キムは一気に間をつめていた。その表情には人らしい感情がかけらすら存在しなかった。凍てついた微笑と、無



（京都府　TORIO君）Ⓒこんなページがあってもいいと…。Ⓙ次はイラスト多いし。

（新潟県　ひじてつお君）Ⓙでも、文字が多いのは㋘のいいとこなんだよ。Ⓒうん。





（岡山県　星野うりさん）Ⓒどーでもいいけどこのページってイラスト小さいね。Ⓙうん。

（東京都　兄貴ィ!!君）Ⓙデビルはちょっといいすぎでないか。Ⓒいいんすよアクセルは。





（埼玉県　海城れいあさん）Ⓒやはり使うなら舞だよね。Ⓙ俺も舞だ。

機質な瞳は悪魔のように見えた。キムは一方的に攻められていた。ありふれた表現を使うなら、「サンドバッグの如し」であった。

薄れていく意識の中、キムは考えていた。「私もここで終わりか…?この程度で最強を語るのは甘すぎたかもしれんなぁ…。このまま私は死ぬのかな?」半ば死を覚悟したキムだったが、また別の思いも沸きあがって来る。「いや、ここで死ぬわけにはいかない。ここで私がたおれたら、偽者の私が、格闘家や、罪もない人を殺めるやも知れん。私がこいつを倒さねば…!!」しかし、キムにこの絶対絶命の状況を乗り切る術はあるのか!?

「あれしかない。できることなら使いたくはなかった…、あの修羅の技だけは!!」

キムは決意した。その途端、キムの身体から強烈な威圧感が発せられた。それまで機械のようにキムを攻め続けた偽キムが、気負され後方に跳び退く。

「…ヴォルフガングとやらが何を考えているのか、私は知らん。」

ボロボロの肉体を起こしてキムが言う。

「だが、貴様の存在、それを知った今、この大会が邪な目的で催されたことを確信した!このキム・カッファン、貴様等の野望、一つ残らず打ち砕く!!」

キムが吠えた。今、彼の怒りは頂点に達していた。

「まず、その手始めに、貴様を倒す!!」

「ホザクナッ!!ソノ体デ何ガデキル!?」

それまで一言も発しなかったニセキムが、パターンどおりのセリフを吐き、キムの脳天めがけて半月斬をくり出す。

「死ネイッ!」

しかし、それは不発に終わる。キムは一瞬、横に体をずらし、半月斬をかわしたのだ。しかも一気に間合をつめ、偽キムの道着をつかむ。そして「はあっ!!」殺脚投げが炸裂した。

「ウグォッ…」

偽キムは、かろうじて受け身を取るが、それでもダメージはでかい。

「貴様は、私の技をすべて複製したと思っているようだが、私の必殺技は4つある。危険すぎる故に今まで使わずにおいた…。殺したくなかったからな。しかし今、貴様にその技を使ってやる!」

そういって、キムはかまえを取り、半歩後退した。偽キムは立ち上がると、怒りの感情をあらわにして、キムに向かっていった。

「ガアァッ!!コノ死ニゾコナイメッ!!」

偽キムは次々に技を放つが、キムはそれをすべて数ミリ差で見切ってかわす。

「無駄だ。貴様の技はもう通用せん」偽キムは力まかせに攻めていたので肩で息をしている。次の瞬間、キムが動いた。

「行くぞ。ほおおあぁぁぁっ!!あちゃちゃちゃちゃちゃちゃちゃちゃちゃりゃあっ!!!」

風—その時、キムは一陣のつむじ風と化した。肉眼では見えない速さの蹴りが(たとえビデオのスローモーションを使ったとしても見えないだろうが)一瞬の間に数十発以上うちこまれる。その動きは、すでに神の動きに等しかった。

「あちょおッ!!」

とどめの一撃が、偽キムのアゴを蹴り砕いた。言うまでもないが、偽キムは全身の骨が砕けている。

「金式跆拳道奥技、飛燕乱舞。命に別条はなかろうが、二度と闘うことはできまい」

そう言って、キムは右手を高々と上げた。

「私…の、…勝、ち…だ…」

キムはそのまま意識を失った。その傷だらけの肉体を、限界以上に酷使したのだ。本当なら死んでもおかしくない。やがて観客たちの声援と拍手の音はどんどん小さくなっていった…。

—一週間後

キムは病院のベッドの上にいた。彼の傍には朴がいる。

「朴さん…」

「ン?おお、気が付いたか」

「私は…。そうだ!!試合は、試合は一体!!」

「あわてるな。肋骨5本、左の鎖骨、左上腕部の骨折、全身32カ所以上の打撲。お前が鍛え上げられた肉体を持ってなけりゃ、とっくに死んでたぞ」

「……。…それで試合は…」

朴は何も言わず、封書を放り投げた。「また黒服の奴から渡しだ。キムが生きていたら渡しとけ　とさ。まあゆっくり休め。俺は店の仕込みがあるから帰らせてもらうよ」

朴はそう言って部屋を出る間際に、立ち止まった。

「そうそう。医者があきれてたぞ。あれだけの傷が、全治1カ月で済むなんてってな。それじゃ」パタン。

病室のドアが閉められた。1人になったことを確認すると、キムは封書を開けた。そこには手紙と、一枚の航空券が入っていた。手紙を見ると、そこにはこう書かれていた。

〝キム・カッファン君。まずは、おめでとうと言っておこう。しかしどうやら君は我々とは共に歩むことができないようだ。私の計画を阻止したくば、勝ち進んでくれたまえ。だが、私もただではやられないので、それなりに覚悟をしておくように…。

ヴォルフガング・クラウザー〟

「ふざけおって」キムは手紙を破りすてる。

「やってやろうじゃないか。このキム・カッファンの恐しさを、後悔させてやるぞ。ヴォルフガング・クラウザー!!」

1カ月後、傷の完治したキムは、韓国某空港から旅立った。行き先はイタリア　。

この先死闘をくりひろげることになる彼の闘いの道は、未だ第一歩を踏み出したばかりであった。

（佐藤徹之君）

C新たなる闘いが今幕を上げる。さーて餓狼2やりいこーっと。Jおーい、待ってくれー。

夢をくれた彼

私は、ただの平凡な学生である。毎日が同じことの繰り返し。朝起きて、学校へ行って、つかれて帰ってきて、宿題をして眠る。そしてまた、朝が来る。

そんな生活に私はもう、うんざりしていた。度を越えると、この先こんなつまらない同じ生活のために生きて、何になるのだろうとも思った。

そんな暗い気持ちだった私に、光をくれたのは、ある1人の男だった。その男の名は、テリー・ボガード。

それから私は、毎日、彼のもとへ行くようになった。小さなビデオレンタルショップの奥にあるゲーム機械。

「やぁ、また来てくれたんだ」

いつもの席に座ると、テリーはやさしい言葉で、私を迎えてくれる。

「今日もよろしくね。テリー」で、プレイを始めた。だけど、彼らが戦う姿を見ていると、一つだけ思うことがあった。

「なぜテリーは、戦かうの?」

ある日、おもいきって私は、彼に尋ねた。突然のそんな問いに、彼は手を頭にやり、少し困った笑みを浮かべながら、私を見た。

「それが、おれの運命だからかな…」

「でも、弟のアンディと、静かに暮らしたいと思わないの?いつ死ぬかもしれないような戦いを毎日…そんな運命をあなたは恨まないの?」

いつになく、私はマジメな顔で、テリーフと叫んでいた。だが、そんなマジメさを消すように、テリーは笑いながら私を見た。

「おれはこの運命を恨んじゃいない。だってさ、このおかげで、おれと君は会うことができたんだぜ」

その言葉に私はハッとした。そうだ、たしかにテリーのいう通りだ。もし、彼が私のような平凡な生活を送っていたら、私たちは…。そして私は、いつものように平凡な生活を送っていただろう。

私は下向きかげんで、小さく彼にあやまり、そして「ありがとう」と言った。そんな私を見たテリーは、ニコッと笑んだ。

「今の君なら、もう一人でも大丈夫だよな。でも、もし君が、また出会ったころのような気持ちになってしまった時は、おれは君の前にかならず…」

そして、私はテリーと話すことが、できなくなってしまった。けど、それは私が夢と希望を持っている証拠だと自分でも思う。

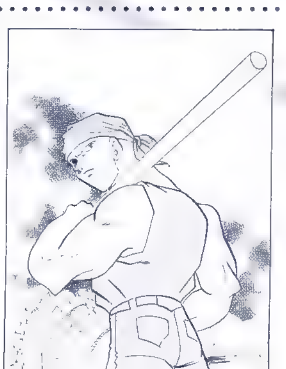
今も私は、そのゲーム機でプレイを続けている。話ができなくなってしまったのは、哀しいけど、そこに座ると、一言、たった一言だけだが、テリーの言葉が聞こえるんだ。そう「負けるなよ」と…。

（愛媛県　新縞刹那さん）

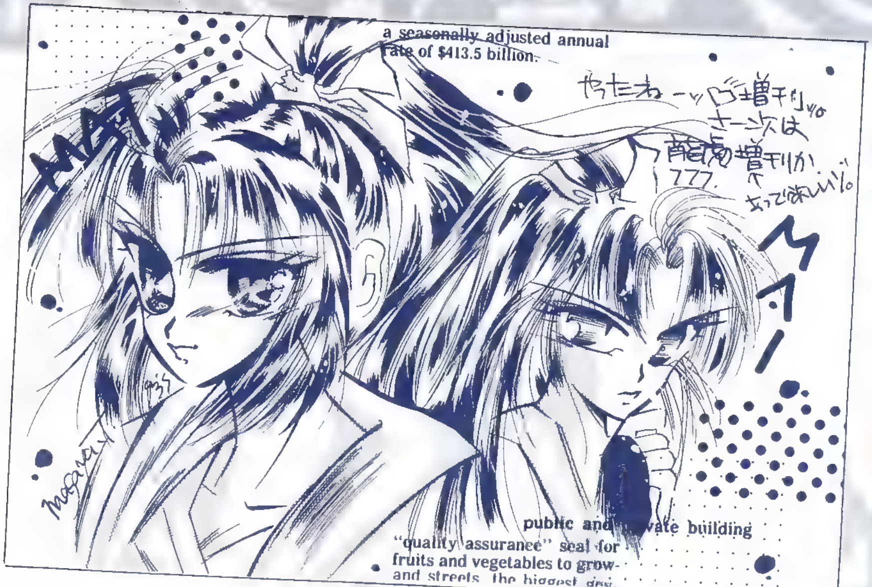
J僕も同じ言葉を送ろう。Cいらないっつーの。

（愛知県　颯田直人君）J佐竹がんばれ。C後で本人に送っておきますね。





（神奈川県　いちのせりりさん）Cビリーが使えたらなぁ。J俺ならアクセルだ。



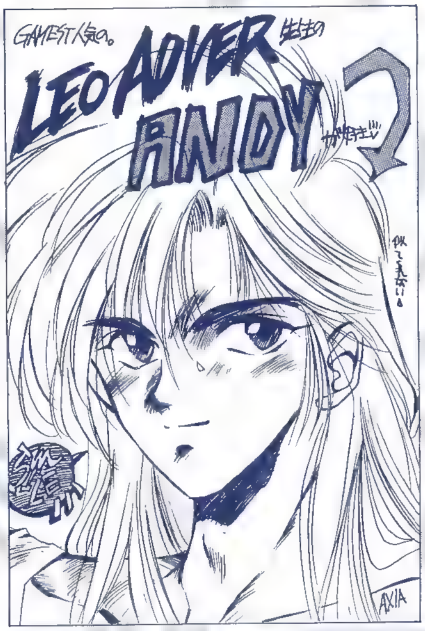
（広島県　東成晶也君）Ⓙそのときはまたイラストよろしく。Ⓒビデオは発売中なんで買ってね。

オレにも描かせろ!! 熱烈ギャラリー

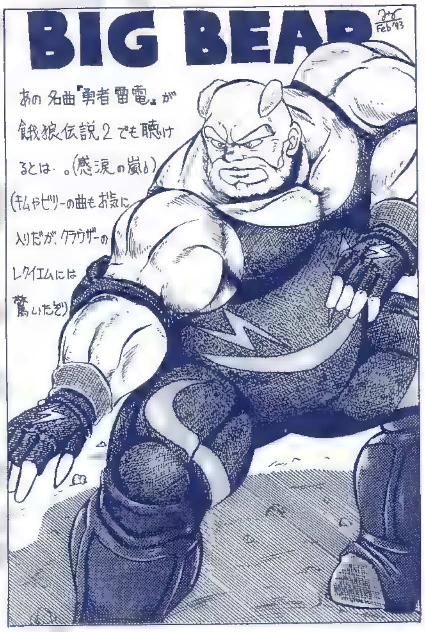
いやー来る来るハガキの山。できるだけ多く載せたつもりだけど、やはり競争率は高かった。



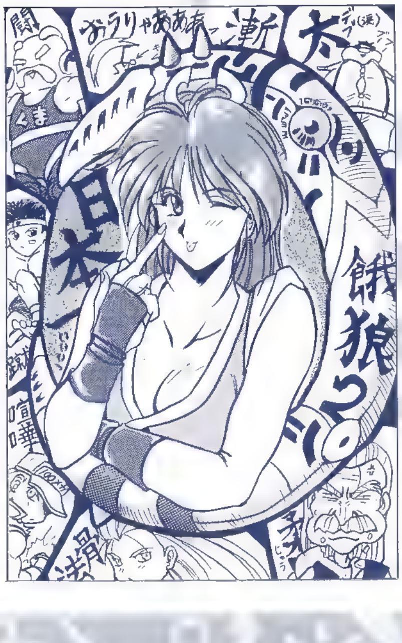
（東京都　ムトツラハギツ君）ⒸOフターヌーンに出てきそう。Ⓙ力作ですねえ。



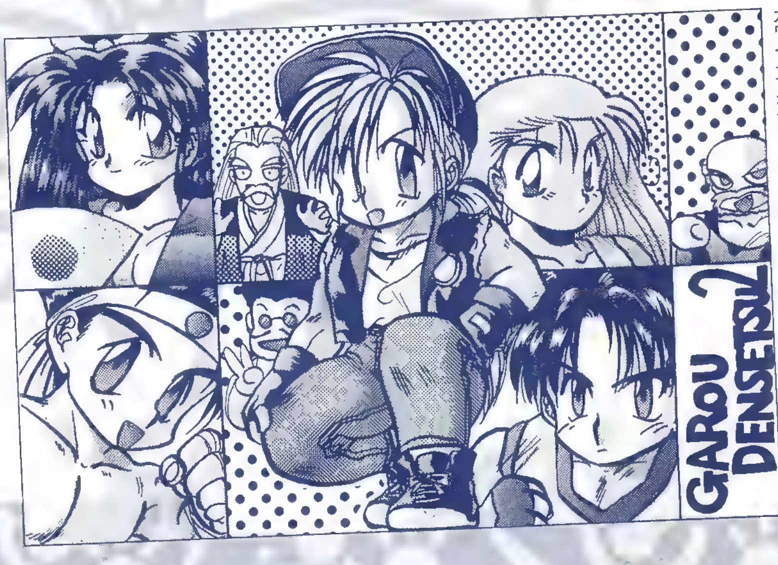
（東京都　AXIAさん）Ⓙうまいなあ。Ⓒ似てないけどうまい。



（大阪府　MINO君）Ⓒ改心しなかったほうが強かったんでは。Ⓙ笑えるからいいだろ。



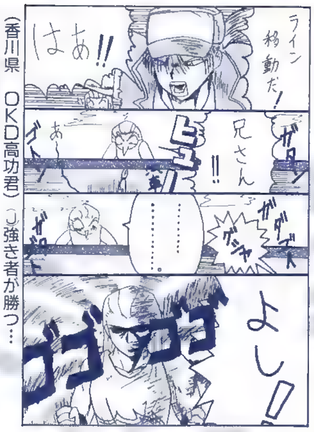
（埼玉県　佐藤修一君）Ⓙウム、イイ。Ⓒヨシッ(アンディ調)。



（千葉県　泉りょうさん&神火りるさん）Ⓒカワイイすね(ボン)。Ⓙチンが小さいなあ。



(三重県　Dr.DDT君)Ⓒ貴様か？死にたいのは。Ⓙって感じっす。



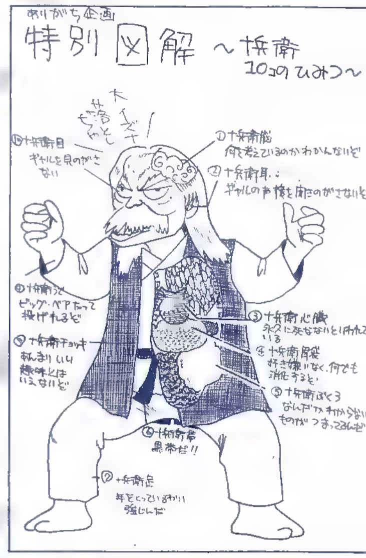
(香川県　OKD高功君)Ⓙ強き者が勝つ…それが勝負の掟。



(大阪府　FAM君)Ⓒ何でも開発の方に聞いたら、間違ってたそうです(ーが)。



(岩手県　リーダム君)Ⓒ一度でいいから対戦台で「おらあっ!!」とか言ってみたい。



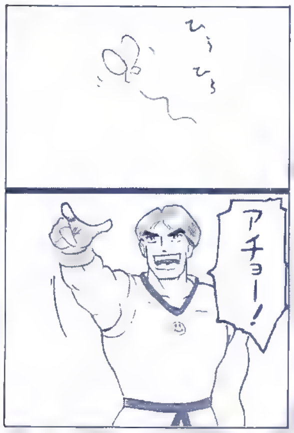
(兵庫県　すえぞう君)Ⓙノスタルジーを感じますなあ。Ⓒ兵→平。



(岡山県　けつだいらまんさん)Ⓒグ屋に来て、餓狼2グッズでも買ってくださいな。



(愛媛県　とろろの脳髄君)Ⓙみんなも火あそびには注意しましょう。



(東京都　W・G君)Ⓙこのウィット、奥深さ、最高だね。



(東京都　ぴろぽん君)Ⓙ屈折してるなあ、オイ(状況が)。

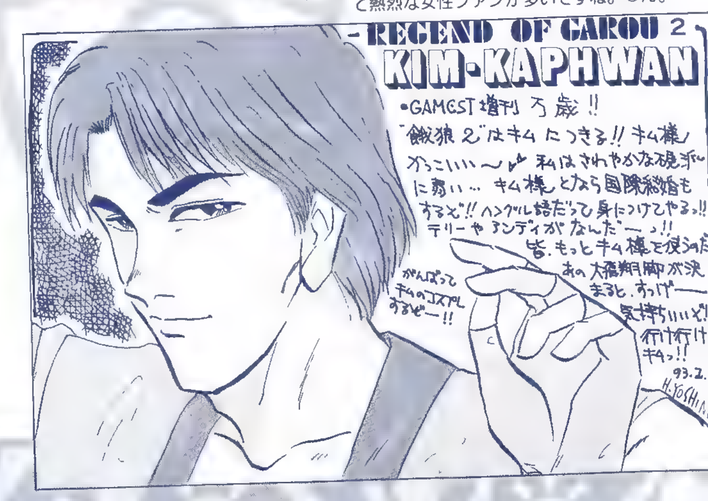


(埼玉県　茅たくみさん)Ⓙわしの立場はどうなるんじゃあ!



(埼玉県　アストロガイⅡ君)Ⓒキムの悪らつな表情に好感が持てます。

(宮城県　吉野悠さん)Ⓒ餓狼2キャラって熱烈な女性ファンが多いですね。Ⓙん。





(神奈川県　93式阪神万歳28型君)Ⓙビリーってばどうしてこんなに蔑まれるんだろか。



(滋賀県　ありがち君)Ⓙいやあ、なかなか芸が細かいですね。

餓狼2歌会

日々の餓狼2から生まれる喜び、哀しみ、怒り……感じたままを詠い上げてくれた君たちの餓狼2の世界がここにある。

ではこの辺で、趣を変えて川柳の時間とさせていただきます。読者の皆様から寄せられた作品の数々、編集部員一同、楽しく拝見させていただきました。
こぶ茶でもすすりながら、選び抜かれた良作をごゆるりとお楽しみください。

㊕オッケイと
うしろふりむく
シャイなヤツ
荒井純一（埼玉）

㊬テリーの性格＝シャイとはとても思えないだけに可笑しさがこみ上げます。でも東、ベアステージなどではギャラリーにアピールしてたりして。

㊝ウエーブと
よんでとびこみゃ
あらゲイザー
鬼畜皇帝相沢様（宮城）

㊬かなしいですね。「よしー」から「しまったあ！」への急激な心情の変化が巧みに表現されていてグーです。

㊝勝ったので
帽子を投げて
またひろう
芹沢慶春（静岡）

㊬勝つたびに帽子を投げる、ということは、当然そのつど帽子を拾うことになります。テリーってなかなかマメです

㊝龍炎舞
テリー当たれば
てりやきさ
竜樹（新潟）

㊬掛け詞ですか。テリーのテリ焼き…一度食してみたいですね（なわけない）。

㊝対戦で
友達をなくした
斬影拳
山本一彦（岡山）

㊋斬影たあ
斬影とりゃとりゃ
斬影ヨシッ
海田孝明（福岡）

㊝斬影拳
ころんでおきたら
斬影拳
くらくらしちゃって
ハイ斬影拳
小田桐京子（神奈川）

㊬倍率の高い斬影ネタで勝ち残ったのがこの三首です。どれも斬影拳の鋭さ、強さをうまく詠みあげています。ちなみに最後のは狂歌（五・七・五・七・七）ですね。

㊕ジョー・ヒガシ
パンツいっちょの
男いき!!
萩士郎（愛知）

㊬東の元気一杯な暴れぶりが目に浮かぶようです。思わず東を応援したくなる一作。

㊝露出度じゃ
誰にも負けぬ
ジョー・ヒガシ
大井はるみ（埼玉）

㊬言われて気づく新事実…。けど、同時に「寒くないのか」という気もしてきます。

㊝ジョー・ヒガシ
イルカに乗ったら
ジョー・みちる
受験生（千葉）

㊝そのまんま
東じゃあないよ
ジョー・ヒガシ
小松毅英（東京）

㊬東ネタに限ってしょーもないギャグ系が多かったのはなぜでしょう。いろいろと推察するのも面白いかもしれません。

㊕（パキパキ）オラア
伊藤嘉浩（愛知）

㊬こんなのもいいですね。こういう意表をついた作品はこれ一つだけでした。タイの湖畔に響きわたる「オラア！」。風流ですな。

㊝ビッグ・ベア
一年前は
五秒野郎
佐藤大輔（福島）

㊬これを考えるとベアも強く…いや、昇龍弾（今でいう空破弾）も弱くなったものです。

㊝ビッグ・ベア
マスクとったら
オヤジ顔
鈴木 仁（愛知）

㊬読んで字の如し。特に勝ちポーズなんてほとんどジジイ顔だし。

㊝ビッグ・ベア
レディーゴうわあ
かなしい技
西村政広（茨城）

㊬足払い、飛び道具etc…。手をついてからは強いんだけど、その前に技をくらう哀しみがよく出ています。さらにスライディングでは走ってからも…。くじけるなベアよ。

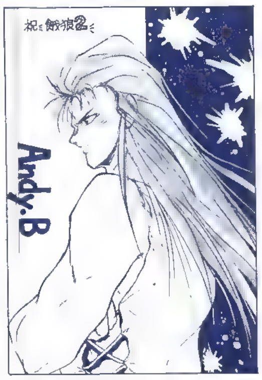
㊝センベイと
ライン命の
山田かな
高橋由美子（東京）

㊬現実的ですね。これにダッシュ二本を加えれば完璧です。チャカチャカ動き回る十平衛が浮かんできますね。

㊝のりせんべい
投げれば凶器
喰えば美味
秋山 針（石川）



（千葉県　九紋竜的廬）Ⓒ斬影拳さえありゃ何もいらないって気も…。Ⓙそうだ、そうだ。



（長崎県　林田まさこさん）ＪRINDAさんってまさこさん？Ｃそりゃそうでしょ。

㊬十平衛にとってセンベイがいかに重要であるかがわかります。関発者インタビューも読んでくださいね。センベイの秘密が今ここに…。

㊝食べ物を
粗末にするな
このジジイ
稲垣康徳（愛知）

㊬これは手厳しい。飽食の日本社会への警告ともいえます。しかし実際問題減るモンじゃないからいいですけど。

㊝十平衛の
道衣の中は
菓子袋
びーびーばちばち（富山）

㊬この種の川柳で、センベイや扇子を四次元ポケットと結びつけたものが多かった中、逆に素直だったために選ばれた作品。

㊕パワーウェイブ
はっと上見りゃ
たいこ腹
和田よしたか（秋田）

㊬テリーのあせりと絶望感が手に取るようにわかります。ただ一句めを「飛翔拳」か「ハリケーン…」にしたほうがもっと歯切れがよかったのでは…。

㊋この世をば
去りゆく耳に
ポヨヨォ〜ン
大江桜麻（東京）

㊬あの醜悪なハラでとどめを刺された哀しさ…よくわかります。成仏できることをお祈りします。

㊝チン・シンザン
憎める上に
ただのデブ
ＪＲＹ（三重）

㊬なんかチンに対する殺意にも似たグログロしたものを感じますね。憎まれ役であれ、あーいうキャラもいていいと思うんですが。

㊝アチャーホー
アチャオチャホーホ
ワンダホー
坂口智也（北海道）

評このテのネタも多かったのですが、最後の「ワンダホー」というひねりで群を抜いていました。

竹キム乱舞
どうしていつも
はしるだけ
原田能有（大分）

評悔しいですよねコレ。ありがちな日常ってコトで…。

梅対戦で
"あたたた"決まれば
エクスタシイ
山下新平（福岡）

評しかし逆に決まったときの喜びといったら…対照的な二作品でした。対戦はおろかコンピュータにも入ったらもう昇天。

梅半月斬
友は叫ぶよ
半ケツ斬
清水卓人（岐阜）

評キム関係で一番多かったネタを最もまとまりよく仕上げてくれました。でもよく足がつらんもんですね。

梅キム思ふ
今欲しいのは
飛び道具
チョムチャチャイ（東京）

評キム使いの切実な願いってやつでしょうか。あれば強過ぎるような気も…。

梅飛翔脚
足の裏には
犬のフン
戸塚吉美（東京）

評２コママンガでもいけそうですね。ギャグ川柳の見本のような作品です。

梅キムさんよ
青竹踏みは
家でやれ
俺（神奈川）

評やられるとムカつく飛翔脚ですが、毎日家で青竹ふみをしているキムの姿を想像すると、キムも努力してるんだな、という思いにかられます。でもムカつきますね。

梅ゲージ赤
これから怖い
不知火舞
古屋修次郎（石川）

評突発的にくる超必殺忍蜂。怖いですねえ。さあA＋Bボタンよ〜い…

竹ぷよぷよだ
あぁぷよぷよだ
舞のムネ
寺田幸弘（東京）

評最高の競争率を誇ったネタです。ロコツでもなく、また独想的な結論をだしたという点を評価しました。扇子がいくつも出るのもこれで納得（しないって）。

梅舞の尻
ラインずらしで
バッチグー
板垣裕一（神奈川）

評「何がバッチグーだよこのやろう」と笑いながら軽く額をこずきたくなるような朗らかさがあります。熱き血潮と溢れる若さ、大切なものですよね。

梅舞ちゃんに
やられてつぶやく
まーいーか
小林眞輝子（東京）

評「よくね〜っ！」て声も聞こえてきそうですが、まあよしとしましょう。でも超必殺だきゃあよくね〜っ！

梅不知火 舞
何がほほほだ
気にくわん
村田陽子（宮城）

評女性プレイヤーになると、舞に対する見方は千差万別のようです。確かに挑発は全キャラ共通してやられると腹の立つものではありますが。

竹棒男
強くなったは
棒だけだ
釣山（岩手）

評とはいえ、ふ菓子の如く簡単に折れる（負けたとき）あの棒…ビリーはイギリスで棒に気を送り硬質化させる修業でもしてたんでは。

梅アクセルを
怒らせけずられ
あら昇天
小倉正義（岐阜）

評意味のわからない人は、アクセルを挑発してみましょう。心が和むこと受け合いです。

竹クラウザー
もろに攻撃
くらうざー
中島慶太（福岡）

評こういう素直なものは意外に思い浮かばないものです。それにしても、ラスト４人を詠んだ川柳は少なかったです（特にローレンス）。

梅メカギース
期待したのは
俺だけか!?
中井大介（香川）

評本誌連載中のマンガにも出てくるし、期待してた人はきっと多いことでしょう。３作目での登場を祈ろう。

梅どこにでも
すぐに出たがる
タンフールー
ご連絡ください

評思うに、親心ではないでしょうか。しかし、はじき飛ばされるわ、爆死するわともーえらく不幸なかたですね。

梅コマンドに
もがき苦しみ
不発弾
浜岡美穂（高知）

評出したいときに出せないのが超必殺技。テリー、キムなんかは立ち小キックに化けてしまうことがよくあります。プレイヤー達のもがく様が思わず浮かんできます。

梅お子様に
超必殺技
伝授され
諸江一徳（佐賀）

評金、情報、腕。まったく最近の子供たちときたら…というジェラシーとあきれ、さらに頼らねばならぬ屈辱が読みとれます。「聞くは一時の恥」とはいうけれど…。

梅さあプレイ
でもその前に
ボタン配列確認
ＭＣＴ（北海道）

評確かにいえてますね。基本的に２種類（横一列と正方形）、厳密にいえばもっと多くのコンパネがあるのがこのゲームの辛いところ。

竹間違えて
らっどらりぃで
ぼたんおし…
小山春生（新潟）

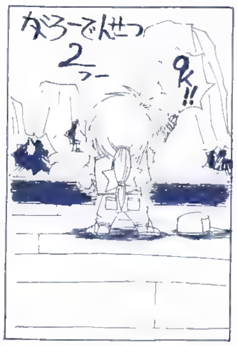
評く〜っ−て感じですね。スラッシュラリーじゃなくてラッドラリーというあたりがいい味出してます。でもやっぱ餓狼１でしょ。まぎらわしいのでよく見ましょう。

梅さがなしや
浪人殺しの
餓狼伝説２
加藤忠文（神奈川）

評やっちゃダメと知りつつもついやってしまう…ゲーマーの性ってのは哀しいものです。くれぐれも道を踏み外さぬよう日々精進してください。

いかがでしたでしょうか。こういった、ゆったりと読めるものも悪くはないと思いませんか。思わない?じゃ、いいです。え、思う?そうでしょう。

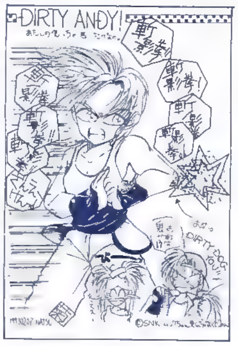
なお、ここに掲載された皆様には、松、竹、梅の別なくテレカを発送致しますのでどうぞお収めください。



（奈良県　とがっち君）Ｊのどかだねえ。Ｃこだまが聞こえてきそうですねえ。

（大阪府　御月やまねさん）Ｃそんな舞ちゃんが僕は好きだ。Ｊイヨッ。





（埼玉県　菊地夏さん）Ｃひどすぎる〜。舞出すしか（投げれる）。Ｊ僕はいいと思う。

（愛知県　位相同爆型しーあーるＣ君）Ｊコミゲのボンバーマンワールドでデビューしましたね。Ｃオーイエー。





カモン！カモン！バリバリ、バリバリ。挑発は熱いぜ。



（神奈川県　津田正人君）

決定!! 人気キャラ & 好きなポーズ

あんなキャラ、こんなポーズ。そんな投票結果をまとめたぞ。

テリー断トツの入賞。哀れ悪の軍団ども

見事キャラクター人気で1位に輝いたのがテリーだ。主人公であり、かつまた多くのかっちょいい必殺技を持ち…、まぁ、そんなこんなで2位以下を大きく引き離す結果となった。

2位は不知火舞。露出度の高さが逆に仇となった感が否めない。狙いすぎか？

3位は、舞に僅差で敗れた東丈。熱血野郎宣言で我々の心に眠る大和魂を呼び起こしてくれた。

次点はキム。アタタでさわやかなあたりに好感を持った人が多かったのだろう。また黒龍会キムにも人気が集まったようだ。

アンディは主人公軍団では最低の5位に甘んじてしまった。やはり斬影拳か。あまりに強すぎると逆に魅力が衰退してしまう例といえよう。

舞からアンディまでの第2集団に追いつけなかったのが十平衛。キャラとしての魅力はあるが、実際に使うと今いち守りが固くなってしまう。

そして、チン、ベアが一票差で続く。どうも太めのキャラは受けが悪いようである。

そして三闘士十悪の帝王がやっと顔を出す。プレイヤーが使用できないことを考えるとこの順位も妥当なところであろうか。

しかし、その中でもひときわ人気が低かったのがアクセル・ホーク。その数3票！何ともかわいそうである。クラウザーの5票ってのもきてるけど。

12人の登場キャラクター以外では、タンフールーやダックキングといった、デモや背景に登場するキャラも見られた。これらは完全にウケ狙いの部類に入るだろう。

勝ちポーズ、挑発が多数を占めた好ポーズ集

好きなポーズに関しても、キャラクター部門に近い結果となった。

1位はやはり断トツでテリーだ。そのポーズとは、もちろん「OK!」。ここまで好かれるとテリーも本望さね。

2位は舞の「日本一ィ！」だ。恥も外聞もなく大声を張り上げつつ胸を揺らす彼女の姿はあまりにも強烈だ。

3位、東の勝ちポーズ。心底喜んでいる感じがよくでている。餓狼1から変わってないのも十に影響したようだ。

4位〜9位までは全部挑発が続く。東、キム、テリー、十平衛、アンディ、舞。おや、ベアとチンは？やはりキャラ人気に密接に関係しているようだ。ベアに至っては20位までに1つもない。哀れよの〜。

10位になって、やっと技系が出てくる。10位と11位は厳密にいえば同じなのだが、それぞれの示すポーズは明らかに異なるため分けて集計した。



（大阪府　久住真さん）

ほかには見ての通り、タイガーキック、鳳凰脚、斬影拳などなど。見た目の派手さ、かっこよさ、こっけいさ（大太鼓腹打ち）などが重視されている。

全体的に見て、あまりにも妥当で意外性のない結果となった感じがするが、各キャラクターの特徴的なポーズが挑発、勝ちポーズに集約されていることを考えればこの結果もうなずける。

それではまぁとにかくテリー強し！ってことでこのコーナーの幕といたしましょう（実際に闘えばアンディだけど）。

■好きなポーズBEST20

順位	ポーズ	POINT
1	テリーの勝ちポーズ	155
2	舞の「日本一！」	95
3	東の「うっしゃあ！」	75
4	東の挑発	51
5	キムの挑発	40
6	テリーの挑発	25
7	十平衛の挑発	25
8	アンディの挑発	25
9	舞の挑発	24
10	バーンナックル	22
11	テリーのバンザイ	19
12	ジョーのタイガーキック	19
13	アンディの「ヨシ！」	19
14	キムの鳳凰脚	18
15	キムの勝ち「フン！」	16
16	アンディの斬影拳	15
17	チンの挑発	14
18	チンのハラ	14
19	キムの大飛翔脚	14
20	キムの半月斬	12

■人気キャラクター

順位	キャラ	ポイント
1	テリー	330
2	舞	193
3	東	190
4	キム	172
5	アンディ	164
6	山田	113
7	チン	42
8	ベア	41
9	ビリー・カーン	28
10	ローレンス	11
11	クラウザー	5
12	アクセル・ホーク	3

DOHJINコーナー

担当：APAPA

それでなくても女の子パローの勝るこのコーナー、餓狼をテーマにすると、さらにその傾向は爆発してるぞ。
　とはいえ、それでも趣味は人それぞれだ。よく吟味して、好みの本を買いましょう。とりあえず、問い合わせだけしてみるのも手だぞ。

同人誌紹介

（値段は送料込みです）

見つめれば現実



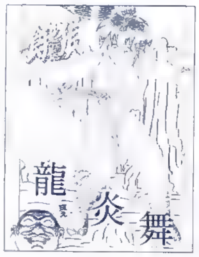
時計館発行、A5判28頁コピー、表紙色上質。
「アンデイ♡舞の話がありま す。健全ギャグ本ですのでお気軽にどうぞ」
　まず一冊目は、餓狼1が中心の標準的なギャグ本。舞の5頁はシリアスだぞ。
　300円の無記名小為替で。
（〒443　愛知県蒲郡市三谷町五舗59　小田真理）

キムチの素



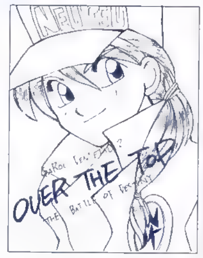
天使革命発行、B6判24頁コピー、表紙特殊紙。
「キムが好きな方とお友達になりたくて作った本です」
　二冊目はキムの本。キムを憎からず思っている人は、手を出してみるべし。
　200円の無記名小為替＋120円切手にて。
（〒586　大阪府河内長野市小山田町1283−10　宍戸志津江）

龍炎舞



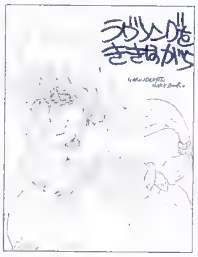
STUDIOもっきぃ発行、B5判28頁コピー、表紙特殊紙。
「対戦者向けに作った本です。舞使いで興味のある方は、ぜひ覗いてみてください」
　初級者（初心者ではない）向けの対戦攻略本。
　200円の無記名小為替＋175円切手にて。
（〒634　奈良県橿原市南八木町1−3−11　園部聡）

OVER THE TOP



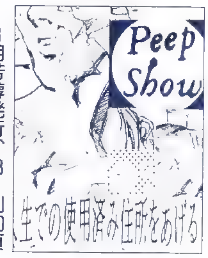
Are You Ready?発行、B5判20頁オフ、表紙2色。
「勢いで作ってしまった本。舞ちゃんが好きな方に買って頂けると嬉しい♡」
　内容は、テリーのギャグが主。あっさり味の本。
　300円の無記名小為替＋175円分切手にて。
（〒602　京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町880ビアージュ507　本庄信恵）

ラブソングを聞きながら



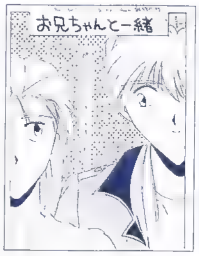
花さくゴブリン社発行、A5判20頁コピー、表紙色上質。
「女の子のためのちょっとヨコシマな本です。アンディとテリーが好きな人におススメ」
　アンディからテリーへのラブコール本。
　300円の無記名小為替＋25円切手にて。
（〒349−01　埼玉県蓮田市椿山2−4−16　木村直子）

ゲームセンター覗きショー



8月芳醇発行、B5判30頁コピー、表紙特殊紙。
「コピーですが力を入れて作りました。少し変わった餓狼が見たい方へ」
　外国の空気をもった、写真集みたいな味の本。漫画もある。登場は兄弟2人。
　400円の無記名小為替＋25円切手にて。
（〒564　大阪府吹田市江坂町1−7−7　江坂ファインクレスト507号　湯川亜紀子）

お兄ちゃんと一緒♡



SOUTH TOWN発行、A6判8頁コピー。
「どちらかというと女の子向き。でも男の方にも読めます。ほのぼののギャグオンリーです」
　ボガード兄弟のミニ本。B5の本も2冊出ているので、興味があれば問い合わせるべし。
　62円切手＋40円切手2枚で。
（〒348　埼玉県羽生市上新郷24　小坂恵理）

伝説の男達



Satray Catsplus発行、B6判20頁コピー。
「テリー・アンディ・東ちゃん3人のギャグ本。3人が好きな方、ぜひどうぞ」
　餓狼1・2・アニメと、まんべんなく撫でた本。
　200円の無記名小為替＋120円切手にて。
（〒273−01　千葉県鎌ケ谷市東初富5−20−49−103　出井方　泉りょう）

センベイに死す



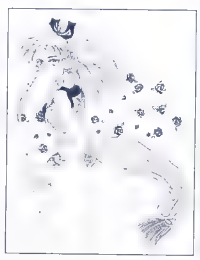
えびだんす発行、B6判14頁コピー。
「十平衛ラブラブ本です。つたない本ですが、無料配布ですのでよろしくお願いします」
　十兵衛オンリー本。1ページギャグ4本その他。
　120円切手にて。
（〒116　東京都荒川区東日暮里1−1−4　高橋由美子）

8メガショック！



風師会発行、B5判24頁オフ。
「主に東丈、十兵衛、舞ちゃんが出張ってしまった、愛のある餓狼2本です」
　1Pギャグ10連発の本。
　400円の無記名小為替で。
（〒491　愛知県一宮市末広2−22−5　福本康治方　餓狼2通販係）

新たなる笑い　餓狼伝説2



合縁奇縁発行、A5判20頁コピー。
「初めての餓狼本です♡　テリー中心本ですが、ちゃんと舞も出て来ます。他の皆は…ごめんなさい、次だします」
　表紙が殺風景なので、裏表紙を掲載しました。
　100円の無記名小為替＋175円切手にて。
（〒955　新潟県三条市大島1−27　志田美穂）

WON！　準備号



ぽこぽん山発行、B6判24頁コピー、表紙色上質。
「超突発なので、本当にきたないです。が、がんばりました。準備号ってわけで、おゆるしをっ！」
　1頁ギャグ&トーク本、登場は主に三人＋舞。
　300円の無記名小為替で。
（〒551　大阪府大阪市大正区小林東2−10−19　三国貴代）

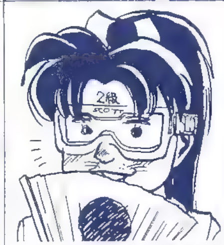
編集後記



表紙イラスト：SNK
彼等の夢は、伝説となって語り継がれて行きます。これからも「餓狼伝説」をヨロシク!!
（SNK）



●私が餓狼２をはじめて見たのは最終面でした。
バックに流れるモーツァルトのレクイエム…。
これをみてとにかくこのゲームにホレました♡
（クラシック野郎N;O）



●アクションには縁がないと思われた私にも仕事があった！攻略ではないが結構重要なところだったりして。わあ〜ごめんなさ〜い！急いでいたんです。許して！（ずる²）



●今回の増刊では読者コーナーの要であるアイランドをやらせてもらいましたが、Ｊ氏が足引っ張って大変でした。
最近はキムを少々やってます。（Ｃ・LAN）



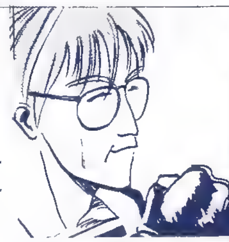
●餓狼伝説２は対戦プレイが面白い。他の対戦ゲームにはない、避け攻撃や、超必殺技が独特の味を出している。増刊を参考に、必殺テクニックを磨こうぜ！（ぜんじ）



●とーとつですが、３月13、14日軽CONで会った皆さん読んでますか？とても楽しかったので来年また合いましょう。
（すべての若き餓狼フリークへ贈る。ももやん）



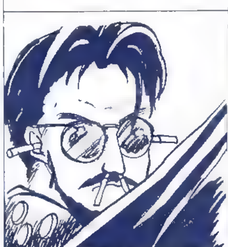
●私の餓狼歴は短い。１の時は１回クリアしたっきり。格闘ゲーマーではない私にとっては結構ハードなのだった。でもこれからはなんでもこなしていこう。（ＲＩＫ君）



●増刊、本誌ともにいつもそうなのだが、原稿を入れたあとに対戦の相性などについて違う意見を唱えられることがある。でもまあ、気合入ってるし、いいか！（KAL）



●ふうっ、やっとこさ上がりましたよ、私の担当。まったく徹夜の連続ですでに心身共にくだけちっています。そんな私の苦労をしのんで読んでね。
（早くねたいよDON）



●は〜ん眠い超眠いっス〝春眠暁を覚えず〟まさに今の俺様の状態がそうでして…今悪魔が望みを叶えてくれるのなら、暖かいちょっと重めの布団が欲しいなぁ。（しもでん）



●写真撮影と入稿でもうヘロヘロ。冒険野郎の口調でテンションを上げての作業であった。やはり地獄は地獄でしかないのか…。今回の写真の多さに泣いた。（ゆさっぴ）



●今回の増刊では担当の原稿があまりなかったので、おもにみんなの写真撮りなどを手伝っていました。みなさんおつかれさまでした。（只今、対戦修業中のいなりん）



●餓狼伝説２の対戦を求めて、東北の各地に修業の旅に出ていた。おかげで少しは強くなれました。
P.S. 某W・A氏へ、キム使っているのはもしかして？♡　（F－GLD）



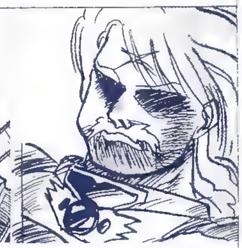
●今回は台割作成から進行管理諸々まで、総合プロデュース的な仕事を担当させていただきました。かなり厳しいスケジュールの中、みなさんご苦労さまでした。（おおの）



●この増刊号はあらゆる点において、ハイクオリティ、ハイレベルです。これもひとえに読者のみなさま、SNKのみなさまのおかげです。得しちゃったね買った人は。(佐)



●格闘ゲームブームの荒波にもまれながら大健闘している餓狼伝説２。多くの読者から寄せられる声により、ついに増刊化が実現！じっくりと読んでくれ。（さわたり）



をままの文原ほぼでのい掲たっ思と〜ぁなかの白載けこなんこ。当担い面。れと●開発日記をいはノどまで書いちゃって話ン、誰もが知らない㊙なフィクションは楽し。(坂)

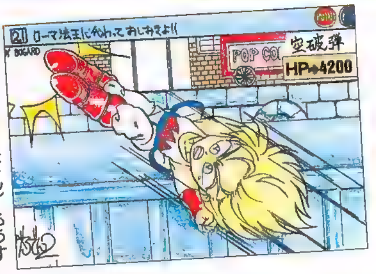
GAMEST増刊
餓狼伝説２

■平成５年５月30日　第８巻９号通巻91号
■発行人　加藤　博　■編集人　高橋己代子
■編集長　石井ぜんじ　■編集チーフ　佐藤孔建
■編集スタッフ　猿渡雅史／坂井　肇　大野純司
林　野吉／竹森眞由美／内山利栄
■編集アシスト　遊佐孝之　霜田和人／二田祐樹
■ライティングスタッフ　C・LAN／ずるずる
FRS-N,O／TWL-DON／KAL／RIK君／
ももやん／F-GLD／いなりん／APAPA
■漫画　古葉美一　■イラスト　MONDO.恵
藤原ひさし／塩原利康
■デザイン　FINE POCKET／エジマ企画
■制作協力　SNK／光洋写植
■発行所　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル
営業部　☎03(3293)9326
編集部　☎03(3293)9321
■印　刷　大日本印刷株式会社

GALLERY OF GAROU



（茨城県　竹本本竹君）熱く鋭く美しく。



（埼玉県　菊池夏さん）もうすぐ出るか!?がろでんカードダス。



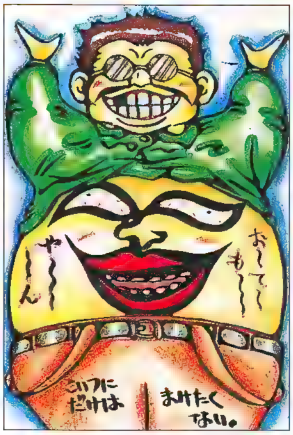
（東京都　我が道は正道君）はちきれんばかりの闘志がー。



（愛知県　祭部とおるさん）メロメロねぇ



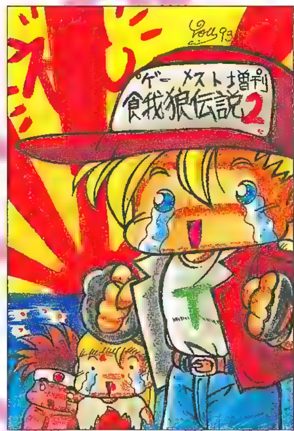
（東京都　CHARM君）ハ、ハガキ半分占めているではないかっ！（もちろん顔が）



（徳島県　手ぬきのけものさん）お、おてもやんとは…地方色豊か過ぎるぅー。



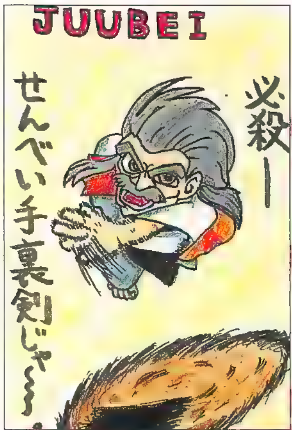
（長崎県　林田まことさん）初代のビリーですな。



（東京都　中霧悠君）ジョーの白目が朝日（夕日？）に映えるぜ!!



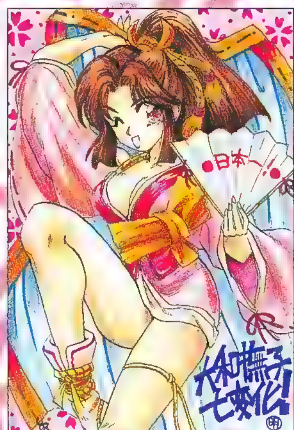
（北海道　吉祥天さん）熱風襲来っ!!



（新潟県　パインバーペキン君）くらえ匠の味と技。



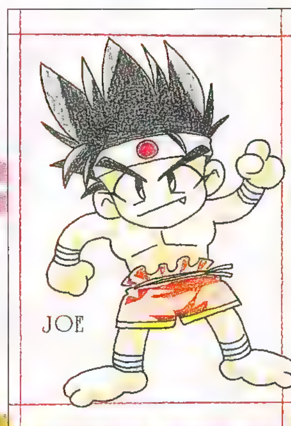
（静岡県　ゴービースネ毛君）SDでも燃えてますわよ。



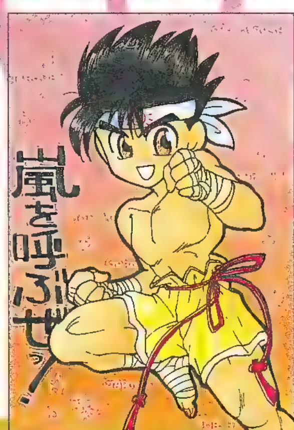
（徳島県　水斗明さん）セクシージャパネスクの称号を贈らせていただきます。



（長野県　たけひこさん）戦場に紅い華。



（群馬県　Joeせごえ君）オイラが東洋の神秘っ!!



（新潟県　大獣神キムキムさん）むやみに嵐を呼ばんでくださらんかの。



（高知県　くさなぎゆうきさん）OK?



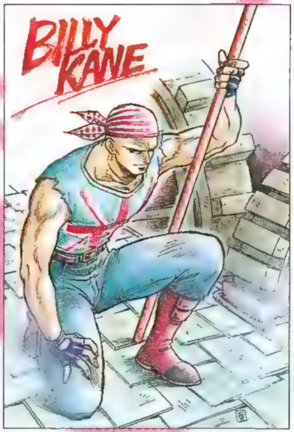
（東京都　和泉りまさん）思い知るのはどっちだ!?



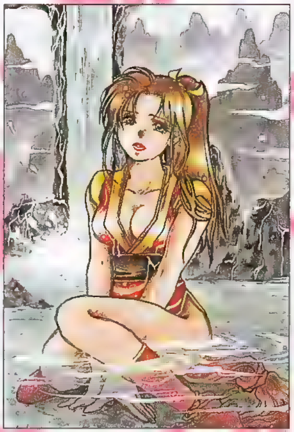
（東京都　アンモナイトSさん）白い歯がまぶしすぎますぅー。

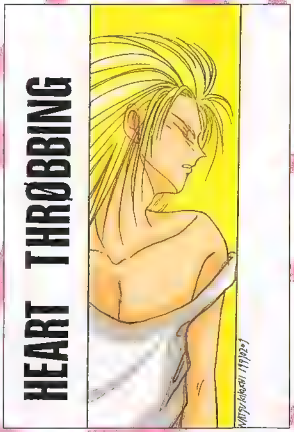


（北海道　宇門ゆみさん）アジアのニューパワー、只今炸裂中。



（東京都　サマリカームお春さん）ぬうぅビリー女性人気高し。

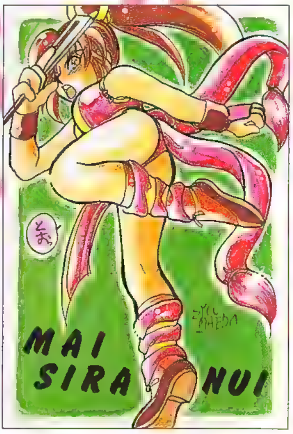

（岐阜県　桜瀬琥姫さん）負けない瞳で。



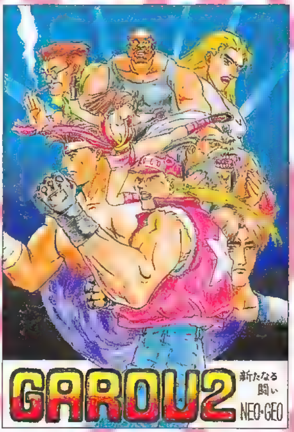
（埼玉県　菊池夏さん）闘いが、男を磨く。



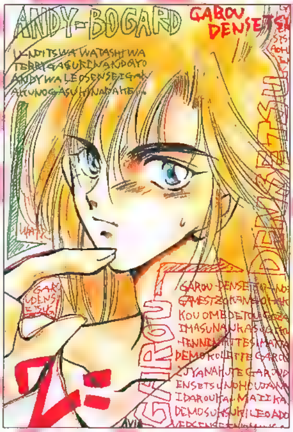
（愛知県　山いもとろとろ君）本気でこねーと、ケガじゃ済まねーぜっ!!



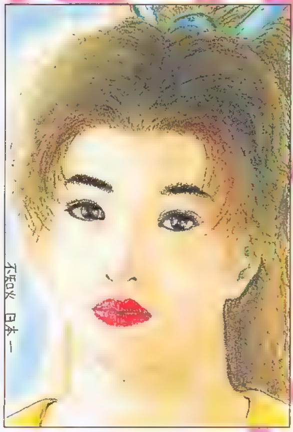
（栃木県　前田将君）元気すぎる疾風。



（東京都　かっぱくん）の、載せていーのかあっ!?（十平衛ハマりすぎだよトホホ）

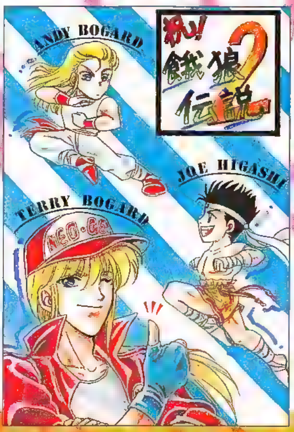


（東京都　AXIAさん）餓狼2じゃオールバック。アナタの好みはどっちだ!?


（東京都　ムトツラハギツ君）街で探せそーな舞ちゃんですな。

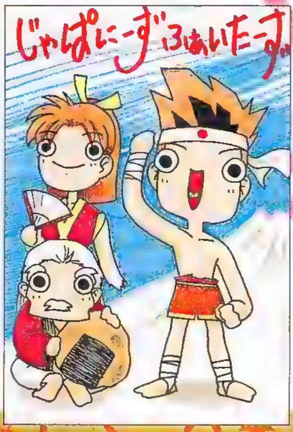


（東京都　滝城画王さん）釣りキチファッションというヤツは許さんぞ!!



（埼玉県　アール・グレーさん）アンディと東がやんちゃですな。


（北海道　犬飼多実代さん）い、いかん妖かしの術かっ!?



（神奈川県　さまこういち君）神風ファイターズ、見参!!



お尻もTバック
でぷるるるるるんっ。



お股を広げ
てグルグルと回転。



こんなに身軽なこ
ともできちゃうんだよね。

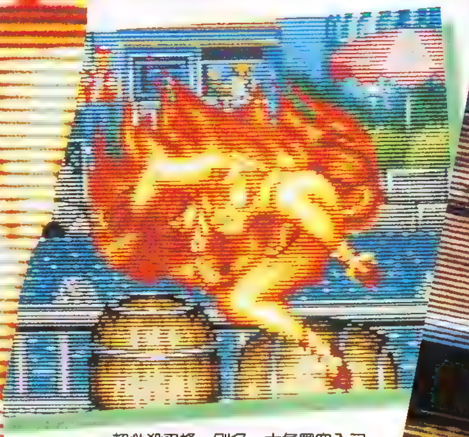


餓狼伝説2の紅一点
我らの舞ちゃん大集合!!

ニンニン娘の悩ましポーズ集

対戦中、大胆なポーズを披露しちゃう不知火の舞ちゃん。
そんな舞のポーズを集めてみました。（担当　おーの）





超必殺忍蜂。別名、大気圏突入ア
タックというそうな。なるほど。



相手の攻撃も身体で受け
ちゃう。

餓狼伝説2

究極超攻略

キミも伝説のプレイヤーになれる!!



対CPU攻略

対CPU基礎講座
テリー・ボガード
アンディ・ボガード
東 丈
ビッグ・ベア
山田十平衛
チン・シンザン
キム・カッファン
不知火 舞

対戦攻略

対戦基礎講座
アンディ・ボガード
東 丈
不知火 舞
キム・カッファン
テリー・ボガード
ビッグ・ベア
山田十平衛
チン・シンザン

いろいろな技を知ろう!
対CPU戦基礎

遊ぶ前に一読!

コンピュータ戦を楽しむためには、操作性を正しく理解しなければならない。ここでは餓狼伝説2のオリジナルの操作性をいくつかに分けて、簡単に説明していこう。

まず最初に独特のシステムである奥行きのライン移動について説明しよう。

ライン移動について

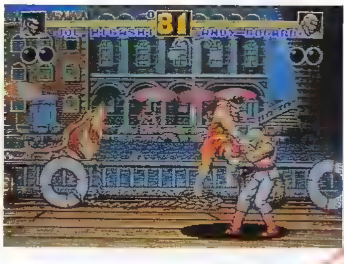
A+B同時押しによって、自分からラインを替えることができる。A+Bのライン移動は高い軌道で飛んでいく。

ラインがお互い違う場合は、Aボタン、Bボタンを押すだけでライン移動攻撃をする。Aのライン移動は低くて高速、Bのライン移動は高い。

また、お互いが違うラインの場合、自分が手前にいればレバー上で、奥にいればレバー下でころがってライン移動することができる。この場合はボタンでのライン移動と違い、攻撃力は持たない。

基本的にライン移動攻撃は、追いかけていったほうが強い。相手がライン移動したらじっとせずに、すぐ追いかけていくようにしよう。


A+B、Bのライン移動は高く、迎撃しにくい。


Aのライン移動は速く、先手をとりやすい。

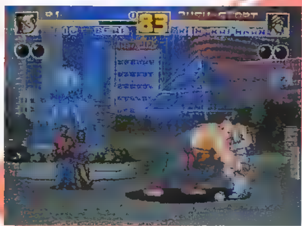
ライン投げ戦法について

ライン移動攻撃が返しにくいことを利用して、ライン移動攻撃をガードさせ、近ずき投げてしまうパターンがある。これがライン投げ戦法だ。

この戦法は舞、十平衛、ベアがやりやすい。他のキャラの場合、パンチでのライン移動を主に使う。一番やりにくいのはチンで、ガードさせると間合いが開くので、投げづらい。

対CPU戦の攻略に詳しいやり方を紹介しておいたので参照してほしい。


ライン移動攻撃をガードさせて…、

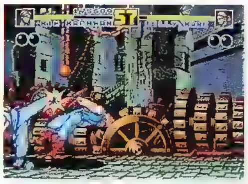

歩いて投げてしまおう。

避け攻撃

ガード状態から、レバーを右に入れてAボタンを押すと出すことができる(ガードのグラフィックが一瞬出ていれば出せる)。

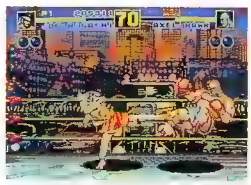
この技は、自分の当たり判定が小さいため相手の攻撃をカウンターで返すことができる。コンピュータ戦では、ビリーカーンなどに有効だ。

出るのが速い東、チンは強力だが、アンディ、舞などはあまり使えないので注意が必要だ。


ビリーは、画面の左端で棒高跳び蹴りを待ち、避け攻撃で倒すとよい。

ライン飛ばし攻撃

C+D(大パンチ+大キック)同時押しで出せる。投げとほぼ同じ威力のある強力な攻撃で、当たると敵を違うライン上に吹っとばせる。相手のちょっとした隙に叩きこむのが有効な使い方だ。投げ間合いまで踏みこめない場合は、ライン飛ばし攻撃を入れるのがベストだろう。コンピュータ戦では、ビリー、アクセル、ブラッドの起き上がりに重ねておくと決まりやすい。


アクセルには起き上がりにライン飛ばしをめりこませるだけでOK。

跳びのき

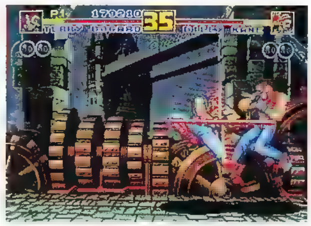
レバーを2回後ろに入れると、後方に跳びのくことができる。とびのいている最中は無敵になっていて、緊急回避に使える。無敵技のないキャラクター(舞など)は、有効に活用しよう。

気絶ダメージ

大の攻撃や、必殺技を3回以上連続してくらうと気絶する。2回以下で気絶することはない。3回連続でくらうと気絶するのは重要なポイントなので覚えておこう。

投げも必殺技なみの気絶ダメージとなるが、小技の気絶ダメージはとても少ない。小技だけだと連続して10発以上入れないと気絶しない。

ちなみに気絶は、ボタンを連打することによって復活する。ときおり、復活がとても速いことがある。


強襲飛翔棍は跳びのきでかわそう。

▼操作一覧表 ※キャラが右向きの場合です

通常攻撃	パンチ	小	A	繰りだされる技は、距離により変化(近距離・遠距離の2種類)
		大	C	
	キック	小	B	
		大	D	
移動	通常移動		レバー ←、→	
	ジャンプ		レバー↑、↖、↗	ボタンを入れることで、ジャンプキック・ジャンプパンチが使用できる
	跳び退き		レバーを敵のいない方向に2回	
	しゃがみ移動		レバー↙、↘	対戦相手のいる方向に入力。ボタン入力でしゃがみパンチ、しゃがみキック攻撃
	ライン移動		A+Bボタン	移動できないステージもある
防御	しゃがみ		レバー ↓	
	防御		レバー ←、→	対戦相手のいる方向とは逆に入力
	クラクラ状態からの回復		ボタン連打	
	接触技の防御		レバーを左右に振る	受けるダメージを軽減する
挑発	挑発		C	どちらも画面両端に離れた時のみ使用可能
特殊技	投げ技基本操作		レバー →+C	持っていないキャラ、このほかにも複数の技を持つキャラもいる
	接触技基本操作		レバー →+D	
	避け攻撃		受けの状態から →+A	敵のいる方向にレバーを入れる
	必殺技		各キャラクターにつき2～4種類保有	
	超必殺技		各キャラクターにつき1種類保有	
ライン攻撃	ライン移動 パンチ攻撃		違うライン上で A or C	攻撃の強弱の区別はない
	ライン移動 キック攻撃		違うライン上で B or D	
	ライン飛ばし攻撃		C+Dボタン	奥に障害物がある場合、弾かれて戻る

第一主人公の面白躍如

テリー・ボガード

強いぞ
バーンナックル

石井せんじ



必殺技を使いこなせ!

テリーの基本戦法は、ライン移動攻撃をガードさせてから投げたり、ライジングタックルで転ばせて起き上がりにパワーウェーブを重ねることだ。倒れたときに間合いが離れていれば、たいていパワーウェーブをくらってくれる。

この繰り返しで、3回大技が連続して決まると相手は気絶する。ちなみにライン移動はパンチで移動しよう。

その他に、ライジングタックル・バーンナックルも有効な技だ。ライジングタックルは無敵技で、接近戦でしゃがみジャブを出した後などに使う。

バーンナックルは遠間で挑発を誘って出したり、アクセル・ブラッドの起き上がりに出すと有効だ。

クラックシュートは敵が倒れないので使う機会が少ないが、なんといってもかっこいい。決め技に使いたいものだ。

このように、テリーは必殺技をうまく使い分けていくのがクリアへの近道だと言えるだろう。

VS テリー・ボガード

基本通りだぞ

ライン移動からの投げの後、パワーウェーブをめりこませる基本戦法が有効だ。ライン移動するときは、奥から手前に来るときのほうが空中で勝ちやすい。手前から奥に行くときは相撃ちになりやすいので注意しよう。

パンチのライン移動攻撃に対して相手が避け攻撃（アッパー）を出してきたら、ガードしてから大足払いを決めよう。無理に投げに行くと避け攻撃に負けてしまう。

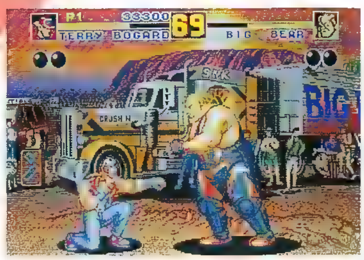


パンチボタンでライン移動しよう。

VS ビッグ・ベア

ライン投げは禁物

ベアは投げ間合いが広いため、ライン投げ戦法をそのまま使うことはできない。そこで、ライン移動をガードさせたら、ベアに向かってジャンプし、ベアが技を空振りしている間に着地して投げてしまおう。もちろん投げた後はパワーウェーブだ。



しゃがみ小パンチで誘ってライジングタックルだ。

ライジングタックルを使う方法もある。近づいてきたらしゃがみ小パンチを出し、ベアが反応してジャンプしたり技を出したりしたらライジングタックルを当てる。ライン移動攻撃をガードさせ、その後にしゃがみ小パンチからライジングタックルを出す戦法もある。

VS キム・カッファン

先にライン移動しよう

ライン移動投げからパワーウェーブの基本戦法がよいが、移動中に相撃ちになりやすい。ライン移動で逃げ続けながら様子を見て、先手を取れるときに勝負しよう。

じっとガードを固めて、近づいてきたところにライジングタックルを出す戦法でもよい。

VS アンディ・ボガード

パンチ移動でとび回れ

ライン投げからパワーウェーブの基本戦法がいいが、ライン移動するときにアンディとの横の距離が短いほうがよい。近くからライン移動すると避け攻撃を出さないからだ。

また、必ず、パンチでライン移動しよう。アンディがライン移動してきてもたいてい高い軌道のライン移動なので、すり抜けてしまいやられにくいのだ。

この2点に注意していれば確実にパーフェクトが狙えるぞ。

ボーナスステージ（タイ）

テリーの場合は大足払いキャンセル小ライジングタックルが一番速く壊すことができる。ただし、土管に近づきすぎると次に落ちてくる土管に当たってしまうので、少し離れた位置から出すようにしよう。

VS チン・シンザン

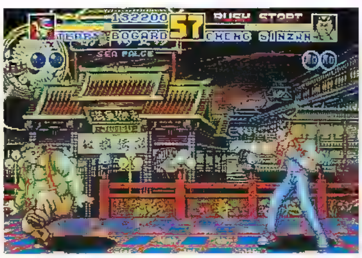
ケツにバーンだ

近くにチンが来たら、しゃがみジャブを空振りして、その直後に小のライジングタックルを出そう。たいてい技を出そうとしてライジングタックルをくらってくれる。

距離が離れたら、立ち小パンチを出してみよう。チンは、ジャンプ・氣雷砲・挑発のいずれかをしてくる。挑発したら、大のバーンナックルで飛んでいってぶち当てよう。バーンナックルを当てた後は、ちょっと間合いをあけてパワーウェーブを起き上がりに出すとよく当たってくれる。

この挑発を誘うパターンは、チンの体力が減ってゲージが点滅しはじめると通用しなくなる。ゲージ点滅時に、ちょうど気絶しているようにするのが理想だ。

ゲージが点滅してしまったら、相撃ち覚悟でライン移動投げを狙うか、ガードを固めてライジングタックルで削っていこう。



間合いを離して小パンチで挑発を誘う。



体力ゲージが点滅し始めたときに気絶しているとラッキー。

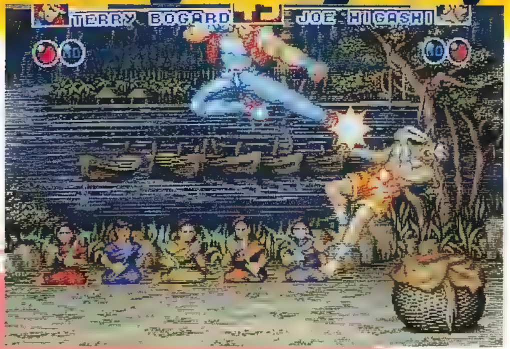
VS 不知火 舞

キックでライン移動

舞の避け攻撃は出るのが遅いので、空中で撃墜されることはない。それで、キックでライン移動して、舞がガードしたのを確認してから投げにいこう。ライン移動攻撃が空振りしたら避け攻撃がくるから、それをガードしてから大足払いを決めよう。

また、舞はお互いの距離が離れているとあまりライン移動してこない。ライン移動で逃げ回りながら舞との間合いを離し、急に向きを変えてライン移動攻撃するとよい。

ライン投げ以外に、大キックで跳びこんでいっても意外に当たる。ライジングタックルはムササビの舞で返されるから、これだけはやっていけない。



パワーウェーブを当てたあとに跳び蹴りで気絶させる。

VS 東丈

跳び蹴りで気絶させろ

ライン投げ攻撃が有効だが、スタート直後に相撃ちになりやすい。そこで、近づいてきたら、大足払いをぎりぎりで当たらない位置で出し、けん制する。そのうち、東はライン移動するからそれをおいかけていけば、ライン投げに持ち込める。

ライン投げ→パワーウェーブと当てたら、少し歩いてからジャンプ大キックを出す。すると東はたいていくらって気絶してくれる。これを2回繰り返せば終わりだ。

VS 山田十平衛

ライジングタックルで倒すなどしてとにかく間合いを離そう。間合いを離したら立ち大パンチ(挑発)で確実に挑発が誘える。センベイを食わせて大バーンナックルで倒そう。

体力ゲージが点滅し始めると挑発してこなくなる。そこで、点滅しはじめた時に気絶しているようにするとパーフェクトがとりやすい。

ボーナスステージ(イギリス)

ライン飛ばし攻撃が一番点が高い。キャンセル技の練習をするのもよいだろう。

VS ビリー・カーン

テリー最大の強敵

スタートしたら、まずバックダッシュして画面の左端にはりつこう。立ってガードして、棒高跳び蹴りが来るのを待つ。棒高跳び蹴りをガードしたら、避け攻撃（ガードからレバー右小パンチ）でダウンさせよう。

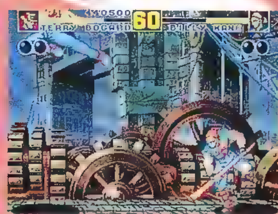
ビリーが倒れたら、レバーを右上に入れっ放しにしてジャンプし、着地と同時にC+Dのライン飛ばし攻撃を当てよう。当たったら、起き上がりにタイミングを合わせてライン飛ばし攻撃を再び狙っていく。早めに出しすぎるとガードがされることが多いので、できる限り遅く出すのがコツ。

その他、近づいてきたときに大足払いや、小のライジングタックルで削っていく方法もある。

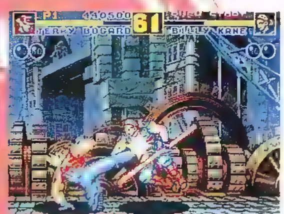
運よくライジングタックルで倒したら、すぐバックジャンプして間合いを離し、着地後大足払いを出してみよう。するとよく大ジャンプの強襲飛翔棍を出してくる。そうしたら、ライジングタックルで倒し、バックジャンプして再び大足払いで強襲飛翔棍を誘おう。うまくいけば連続ではまる。これらのパターンを駆使し、確実なプレイで勝とう。



強襲飛翔棍を着地ライジングタックルで返すのだ。



すぐバックジャンプ。空中で大足払いを出して誘う。



近づいてきたら足払いやライジングタックルで転ばせる。

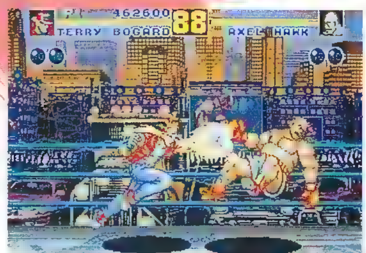
VS アクセル・ホーク

バーンナックル強し

まずしゃがみガードして待ち、アッパーの空振りを待つ。アクセルがしゃがみジャブを2回撃った後、アッパーを空振りしたらそこに小バーンナックルを当てよう。

いったん倒したら、起き上がりに小バーンナックルを重ねよう。タイミングが多少ずれてもほとんどくらってくれる。これだけでパーフェクトがとれる。

その他、小ライジングタックルで削ったり、アッパーのスキにライン飛ばし攻撃を入れていってもよいだろう。



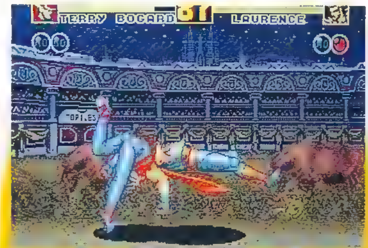
とにかく小バーン。起き上がりに出せば楽勝。

VS ローレンス・ブラッド

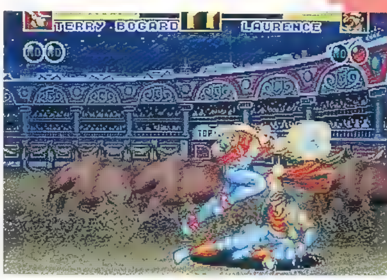
かっこよく倒そう

しゃがんでためて待ち、小パンチでブラッディスピンを誘おう。ブラッディスピンが来たら小のライジングタックルで撃墜する。

この方法だけで手堅くやってもいいが、時間がかかるしめんどうくさい。そこで、いったん倒したら、起き上がりに大のバーンナックルを遅めに出そう。起き上がった直後にブラッドはスライディングしようとして当たる。当てたら、レバーを入れっ放しにしてバックジャンプから着地大バーンナックルを出すと、再び起き上がりに当たる。れだけで華麗に勝てるぞ。



しゃがみ小パンチで誘いライジングタックルで倒す。



起き上がりに大バーンナックル。当てたらすぐバックジャンプ。

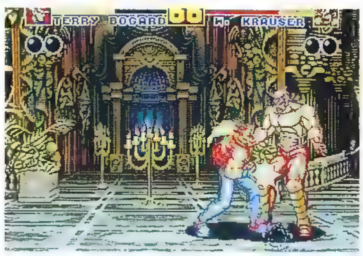
VS ヴォルフガング・クラウザー

ライン移動で崩せ

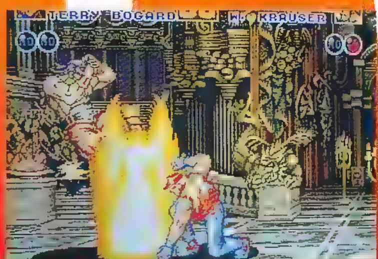
スタート直後にクラウザーから逃げるようにライン移動する。その後、遠い間合いからパンチのライン移動で突っ込んでいこう。間合いが離れていると、クラウザーは追いかけてこないことが多いので相撃ちになりにくい。

ライン移動をガードさせたら、いろいろな攻撃が入る。確実に入るのが、少し歩いて大パンチ（ボディブロー）とパワーウェーブだ。ボディブローの後は立ち大キック、パワーウェーブの後は大足払いなどが連続で入りやすい。連続で決まれば、次のライン移動からの攻撃で気絶させられる。

もっと美しいのが、ボディブローから垂直ジャンプ大キックを当て、着地に小バーンナックルを入れる方法。確実ではないが、決まると気絶してくれる。また、ライン移動からのパワーゲイザー（超必殺技）もパワーウェーブと同様に決まるぞ。覚えておこう。



ライン移動攻撃をガードさせたあと大パンチなどが決まる。



パワーゲイザーも決めることができるぞ。カッコイイ〜。

対コンピュータでの入門用キャラクターを徹底攻略

アンディ・ボガード

基本となる「斬影拳→足払い」をマスターすれば、1コインクリアはすぐそこだ!!

FRS-N.O



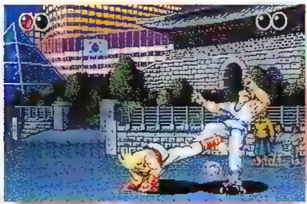
斬影拳→足払いでパーフェクト!!

前作、餓狼伝説と同じく、今回も対CPU戦で有効なのが、斬影拳だ。

前作のように斬影拳だけで相手の起き上がりに突進しても、大抵ガードされてしまうから、そこですかさずしゃがみ大足払い（Dボタン）を出して、立ちガードしている相手を転ばせよう（大斬影拳をガードさせれば、つぎの大足払いは9割方成功する）。

斬影拳を大のほうでやる理由は2つ。第一に、大のほうが出ている時間が長いので、技を出すタイミングがとりやすい。もうひとつは、仮に相手が斬影拳をモロにくらってくれた場合に、相手をダウンさせることができるということ。

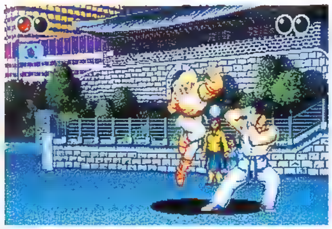

相手に斬影拳をガードさせて…。


しゃがみ強キックで転ばせる。

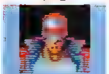
では、どうやって近づきましょうか…

あ、そうなんだ。いきなり斬影拳でいいのね。「ざんえーバシッドゴッ、あ～デンデン」ってなことにならないために補足をひとつ。スタートしてすぐ、やみくもに斬影拳ばかりで押すと、右記のようにやられてしまうので（注：それでも、スタートと同時にやったほうがいいキャラもいる）、いかにして相手に接近するかが重要になってくる。

そこで登場するのが「対CPU基礎講座」で紹介した、「ライン移動攻撃をガードさせて投げ」である。投げたら、ちょうど、相手が起き上がりきったときに目の前にアンディがいる、というタイミングで斬影拳を出せばいい（と言っても、そんなシビアでもないのでアバウトにいこう!!）。


ここから一歩あるいて投げて、斬影拳。

VS テリー・ボガード



基本通りに攻めろ!!

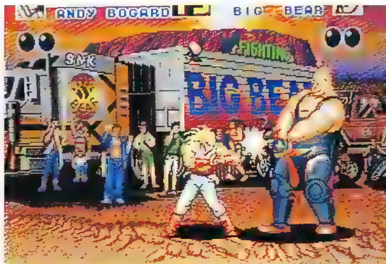
テリーには、序章で書いたセオリーどおりの攻め方でOK。ライン攻撃をガードさせて投げ、だけを繰り返してもいいが、テリーの体力ゲージが点滅してからは、こちらのライン移動を、ライジングタックルで返すなどの逆襲を狙われることがある、ということだけを付け加えておこう。

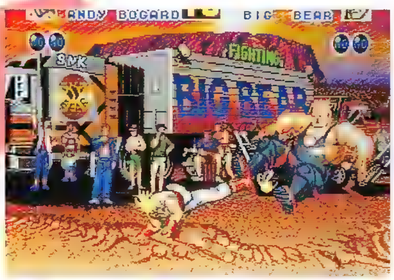
VS ビッグ・ベア



ちょっと待て!! 基本はマズイ!!

いきなり例外がきてしまった。ビッグ・ベアには、手前のライン（つまり、いつも闘う通常のライン）で斬影拳をガードさせると、ほとんどと言っていいほど、投げ返されてしまうのだ。じゃあ、斬影拳→足払いはダメなのかというと、そんなこともない。奥のラインでやれば、ちゃんとパターンどおりハメることができる。だが、奥でも画面端以外なら、というタダシ書きがつく。

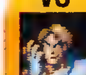

ベアには奥で斬影拳→足払いをすると…


ね。奥ならなぜかできる

無難にいくなら、ライン攻撃をガードさせ、垂直の昇り小パンチ（ガードされても、スカされても構わない）を出して、着地昇龍弾。すると、ベアがしゃがみキックを出そうとしたところへバッチリ昇龍弾がヒットする。

もっと簡単に勝つ方法は、斜めに跳びこんで大キック→逃げ大キック→斜め前大キック。うまくいけば気絶させることができる。

VS キム・カッファン



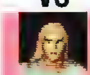
起き上がりの攻めに弱いぞ!!

キムには、テリーと一緒でライン移動をガードさせて投げ、から斬影拳→足払いに持ちこもう。ただし、キムはライン移動攻撃のときに相撃ちを狙ってくることがあるので、気をつけてほしい。

また、うまくキムを転ばせることができたら、起き上がりにタイミング良く、大の足払いを置いといてみよう。ステン、ステンすっ転んでくれるぞ。


足払いに弱いキム。

VS アンディ・ボガード



しゃがみ小足払い連打に要注意

遠くから斬影拳で突っこむと、必ず足払いで止められてしまうぞ。アンディが歩いてきたときや、ライン移動→投げの後など、起き上がりのとき以外は、あまりうかつに斬影拳を出さないほうがいいだろう。

一度転べば、斬影拳→足払いパターンでOK。


こんなこともできる。まず起き上がりに重ねるように飛翔拳（画面端で）。

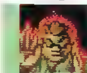

一瞬待って投げ。

ボーナスステージ（タイ）

手前と奥に、石柱が落ちてくるので、一定時間内にライン移動を使いながら壊す。

壊し方としては、しゃがみパンチ→昇龍弾が楽。場所が場所だけに、小技キャンセル必殺技をするには絶好の練習場となるぞ。

VS チン・シンザン

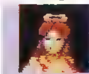


斬影拳パターンは×

なぜか、チンには斬影拳のあとの足払いが、チンの攻撃と相撃ちになってしまうことが多い。それでも、奥のラインでやれば、多少はやりやすいが、パーフェクトは難しい。ここは、ライン移動→投げで手堅くいくといいだろう。

ギリギリまで引きつけて小パンチで氣雷砲を誘い、昇龍弾で斬る、というパターンもある。

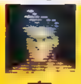
VS 不知火 舞



余計なことはせずに…

舞に対しても、遠めからの斬影拳は足払いで止められてしまうので、近場からの斬影拳が有効。よって、ライン移動をガードさせて投げから一連のパターンに持ちこもう。

VS 東 丈



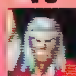
「ハリケーン…うおっ!!」

東も、いきなりの斬影拳に対して、スライディングをバッチリ合わせてくる。ライン攻撃をガードすると、東はハリケーンアッパーを撃とうとするのでスキが大きく、他キャラを投げに行くよりも投げやすいと思う。そこから斬影拳パターンだ。



さすがCPU、斬影拳にスライディングを合わせるとは!!

VS 山田十平衛



斬影拳の往復で勝負!!

十平衛に対して斬影拳を出すと、ピョンピョン跳びこえるが、構わず斬影拳。そうすれば、引っかかって当たってくれる。その後は斬影拳→足払いパターンで。また、十平衛の起き上がりにも対キム戦同様、足払いを置くと転んでくれる。

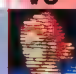
ボーナスステージ(イギリス)

ここも、しゃがみ小パンチキャンセル昇龍弾が有効。得点をアップさせるには、最後の一撃を、ラインとばしにして、奥の歯車にぶつけて破壊しよう。



出ろ！4000点

VS ビリー・カーン



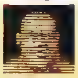
避け攻撃から突破口を見いだせ

ビリーに正攻法で勝つのはつらい。とりあえず、スタート直後、画面端まで下がって横跳びを待つ。きたら、ガードしてすぐ避け攻撃。倒れたビリーに飛翔拳連射、画面端まで押しやる。

ビリーを画面端に追いやったら、しゃがみ大足払いを連打。すると、強襲飛翔拳がくるので、昇龍弾で返す。

あとはまた飛翔拳（小）で再び画面端まで押そう。

VS アクセル・ホーク



一度ダウンさせればこっちのもの!!

スタートしたらしゃがんで待つ。アクセルに「つかまれる!!」と思ったらすぐ小パンチをガードさせる。大抵は、しゃがみジャブ×2→アッパーなので、このアッパーのスキに斬影拳で突っこむ。ダウンしたら、斬影拳→足払いで。

このほか、アクセルの起き上がりきった直後に斬影拳が届くように出せば、アクセルは真空カッターを撃とうとして、「うわっはっはっ！」といいながら斬影拳にやられる。見ている分にはこっちのほうがギャラリー受けするぞ。



ここで斬影拳だ!!

VS ローレンス・ブラッド



ブラッディスピンを誘え!!

スタート時くらいの間合いで、しゃがみ小パンチを出すと、ローレンスはブラッディスピンを撃ってくる。ブラッディスピンと確認したら、急いで、斬影拳。なんとブラッディスピンに勝ってしまうのだ。なぜ確認する必要があるかというと、ときどきブラッディスピンではなく、逃げ蹴りになることがあるから。もし、ブラッディスピンに斬影拳が間に合わないという人は、もう少し離れた間合いでブラッディスピンを誘うといい。それでも間に合わなければ、小の斬影拳でいこう（出るのは小のほうが早い）。

ローレンスの体力ゲージが点滅したら、ずっと立ちパンチ連打でOK。



ブラッディスピンに撃ち勝てる。



ローレンスの体力ゲージが点滅したら、立ち小パンチのみで勝てる。

ファイナルステージ

VS ヴォルフガング・クラウザー

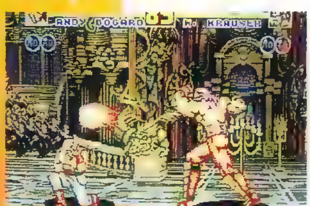


暗黒の帝王を倒せ!!

まずいくつかのパターンが存在するので、順に説明していこう。

①斬影拳パターン

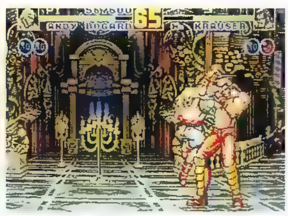
スタート時よりも少しだけ近い間合いで、立ち小パンチ。すると、上段ブリッツボールを撃ってくるので、フッとしゃがんで避け、頭上をブリッツボールが通過した瞬間に斬影拳。ダウンしているクラウザーに再度斬影拳を出すなら、クラウザーが起き上がった一瞬後に（要するにいつもよりちょっと遅めに）斬影拳が届くようなタイミングで出すと、斬影拳に反応してブリッツボールを撃とうとするクラウザーにもろにヒットする。



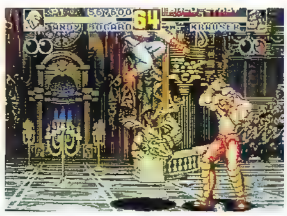
頭上をブリッツボールが過ぎたら斬影拳。

②ライン攻撃パターン

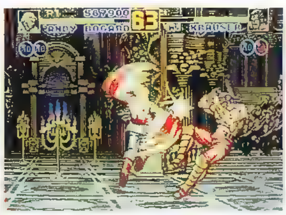
VSビッグ・ベア戦と同じ。



ライン移動をガードさせ…、



昇りの垂直小パンチ（スカっても大丈夫）。



着地昇龍弾!!

ライン移動攻撃をガードさせ垂直の昇り小パンチ→着地昇龍弾。与えるダメージが斬影拳パターンよりも少ないが、手堅いパターンだ。

③これまで通りパターン

超コワイけど、いままでどおりの斬影拳→足払いパターンで攻める。斬影拳はいきなり出すと（一瞬でも遅れると間にあわず、ブリッツボールをくらう）。一応、初クリアのときはこの方法だった。

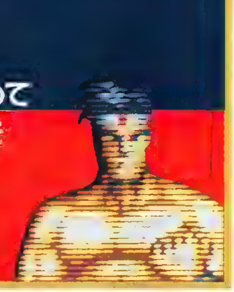
ちなみに、下段ブリッツボールも避け攻撃ですり抜けることができるぞ。①や③の途中にライン移動で逃げられたら、②パターンに切りかえる。

強敵はローレンスただ1人。

東丈

みんなパターンにはめてオールパーフェクトを目指そう！

KAL



操作のしづらさから敬遠されがちかと思いきや、意外にも人気の高い東丈。この東丈でどうしてもクリアしたいと願うあなたのために、パーフエクトパターンから勝ち優先のプレイ方法まですべて記すことにしよう。

やはり基本はおさえておかねば

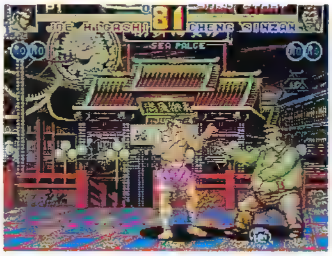
具体的なパターン説明に入る前に、東の操作の基本に触れておこう。基本がなっていないと、パターンどおりやってもなかなかうまくいかなかったり、一度パターンが崩れるとどうしていいのかわからなかったり、ということになる。

まず必殺技について。使う必殺技はハリケーンアッパーとタイガーキックのみ。一部でスラッシュキックや爆裂拳を使うこともあるが、まず第一にタイガーキックを確実に出せるようにすること。全く出せなくてもクリアはできるが、出せると出せないとでは大きく違うぞ。出ないという人で斜め上にとんでしまう人は、ボタンを押すのが遅い。立ちキックや足払いが出る人は押すのが早いのだ。それ以外はレバー入力が正確でないということだ。本来レバーを斜め上に入れてからボタンを押しても必ず出るのだが、それだと確実ではないというなら、レバーが横にきた時点でボタンを押そう。

次は、前半8人に対する投げハメの説明だ。ただし、これは十平衛とベアには通用しないので、それぞれの項を参照すること。

この投げハメは、A+Bのライン移動を使って一度ラインをずらし、すぐにレバーニュートラル+AかBのホーミング状態で戻って相手にガードさせ、そのまま歩いていって投げてしまうというものだ。相手によって細かい部分の対処法は異なるが、とりあえずライン移動して、すぐにレバー中心+AかBで戻ってガードさせ投げ、の部分は共通している。しかし、困ったことに東の場合、キックでとんでいくと、相手にガードさせた後、ものすごく間合いが開いてしまう。その分、ギリギリまで歩いて近づかなければ投げることができないのだ。

これは、他のキャラと比べて投げハメしづらい、ということでもある。パンチでとんでいった場合はそれほど間合いは開かないが、相手キャラによってはパンチでとんでいったほうがいい場合もあるし、キックでとんでいったほうがいい、という場合もある。その辺の区別をきちんとするように。それから、ボタンを押してとんだ後、すぐにレバーをガード方向に入れること、これは絶対だ。なぜかというと、CPUは常に避け攻撃を狙っているからだ。



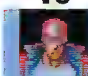
これだけ開いてしまう。

他にも、相手が画面の端にいるときは投げられないので、そういうときは十分距離をおいて待つこと。相手を一回投げることに成功した場合は、すぐにライン移動して待ち、相手の起き上がりめがけてとぼう。一度でも相打ちになったりしたら、とにかくA+Bでレバーを相手の反対方向に入れ、距離が十分に開くまで逃げ続ける。その後にとんでいくのだ。

また、舞とチン以外になら、遠間からのハリケーンアッパー連発だけでも勝てるぞ。

各キャラ別対策

VS テリー・ボガード



すぐに跳べ！考える前に動け！

始まった瞬間にテリーのいるほう(近いほう)へ向かってライン移動。その後すぐにA(パンチ)で戻ってくる。もちろんガードも忘れずに。ガードさせたら歩いていって投げ。避け攻撃をガードしたらスライディングが入る。あとはまたライン移動してAで戻る、の繰り返し。



このように避け攻撃をガードしたあとは、スライディングが入る。

投げハメ以外では、テリーが近くにくるのを待って小足払いを出し、ライジングタックルを出させて着地したところを投げたり、スライディングするのがいい。

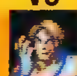
VS ビッグ・ベア



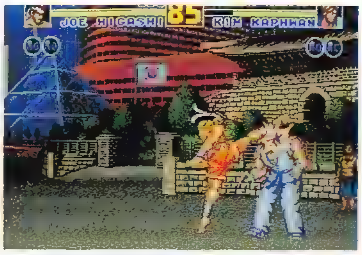
てがたく闘おう

投げハメのきかない相手だ。スタート直後にうしろへ下がって挑発すると、挑発しかえしてくるか、ライン移動で逃げるか、跳び蹴りにくるので、跳び蹴りがきたときにスライディングだ。ライン移動で逃げた場合はキックですぐに追いかけ、垂直ジャンプ小キック→スライディングだ。一度転ばしたらダッシュで離れて再び挑発→スライディング。以上の繰り返し。

VS キム・カッファン



遠く離れるまで跳ぶな！

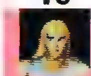


ライン移動攻撃をガードさせたら、すぐに垂直ジャンプ小キック。

キムが近づくまで待ち、タイガーキックを出す。一回でも転ばせたら、遠くへライン移動し、キックで戻って投げ。

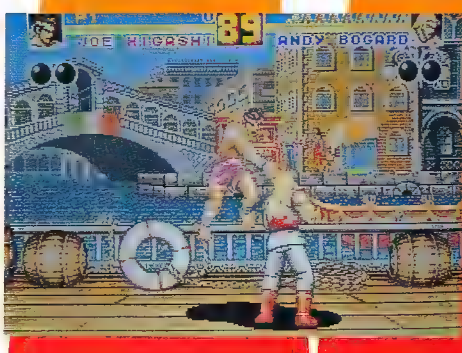
タイガーキック、立ち小キックの連発でも倒せる。飛翔脚をガードしたあとは、大スラッシュキックが入る。

VS アンディ・ボガード



跳んだあとのガードを忘れるな！

最初から最後までテリーと同じ。近いほうへライン移動してパンチで戻る。小足払いで昇龍弾を誘えるのも同じ。

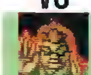


必ずパンチ(ガード付き)で戻ること。

ボーナスステージ1

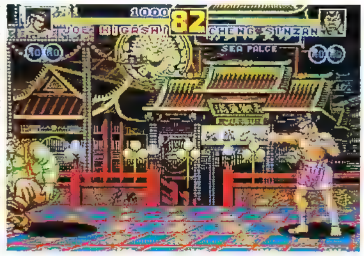
スタートの間合いから少し前進した距離で小足払いキャンセル小タイガーキックを出せば、壊したあと上から降ってきても当たらない。最低でも16秒は出そう。

VS チン・シンザン



迂闊に飛び道具をだすな！

初めに遠くへライン移動し、キックで戻って投げ。時折避け攻撃を空振りするが、そのときも投げが入る。最初がうまくいかないという人は、すぐにダッシュで後ろへ下がって立ち小パンチを出し、挑発を誘ってそこへ大スラッシュキック。チンが転んでるあいだにライン移動して、あとは前記のとおり。



離れて立ち小パンチで挑発を誘える。

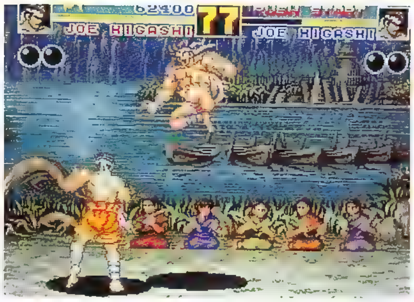
VS 不知火舞

距離があくまで逃げ続けるのだ

とにかく遠く離れるまでライン移動しつづけ、キックで戻る。他には、スライディングを起き上がりに連続して出すだけでも勝てる。

VS 東丈

まともに闘っては勝ち目がないぞ



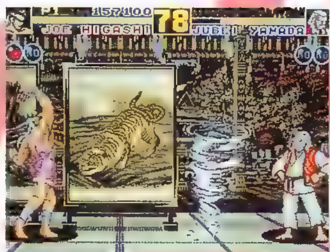
2回目からはキックで戻ろう。

テリー、アンディと同じ。ただし避け攻撃をガードしたあとは、素直にライン移動で逃げる。一回投げたあとは、キックで戻ったほうがいい。

VS 山田十平衛

センベイ食わせてパーフェクト

初めにタイガーキック。十平衛がライン移動で逃げない限り、続けてだす次のタイガーキックに必ず引っかかる。転ばしたなら、ダッシュで後ろへ下がって挑発する。すると十平衛はセンベイを食い始めるので、すかさず挑発をやめて大ハリケーンアッパーだ。3回ハリケーンアッパーをあてれば気絶する。そこを投げればパーフェクトだ。十平衛がライン移動で逃げてしまっても、近くでタイガーキックを出すとスライディングかセンベイがくるのを知っていれば大丈夫だろう。当然タイガーキック連発で対処するのだ。



センベイ食わせて大ハリケーンアッパー。

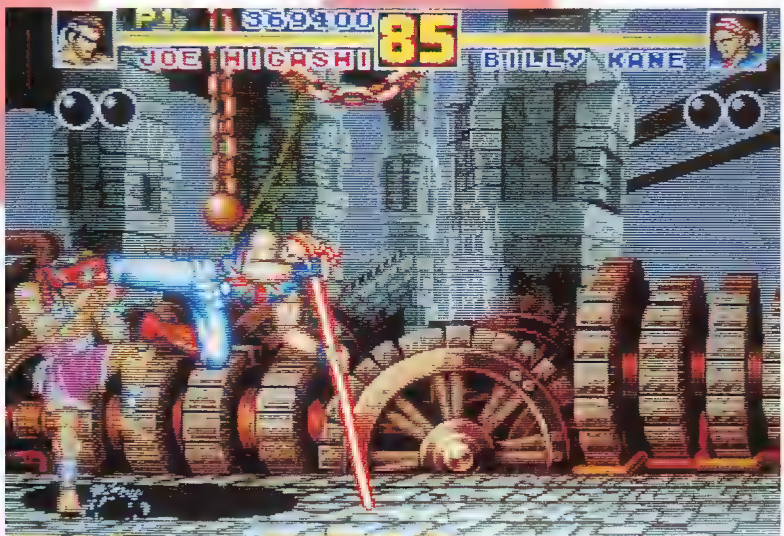
ボーナスステージ2

ライン飛ばし攻撃だけでOKだ。

VS ビリー・カーン

目押しが重要

すぐにダッシュで下がり立ちガードで待つ。横っとびアタックがきたら、すぐにレバーを前に入れなおして逃げ。あとはビリーの起き上がりライン飛ばしを出すだけ。足の先をあてるような感じで、ビリーが起き上がり始めたら出そう。他には、初めに大タイガーを出し着地後ワンテンポ遅らせてからスライディング。続けてビリーが起き上がったら少しあとにスライディング…でも勝てる。これはクラウザーにも通用するので覚えておこう。スライディングで転ばしたあと、起き上がりにライン飛ばしも当然使えるぞ。



これをガードして投げるのだ。

VS アクセル・ホーク

ライン飛ばしで楽勝！

楽勝キャラ。しゃがみガードで待ってジャブ、ジャブ、アッパーをすかし、アッパーの直後に少し前進してライン飛ばし攻撃。以降、起き上がりにライン飛ばしでパーフェクト。アッパーのあとスライディングでもいい。近よられたらしゃがみ小パンチでOK。

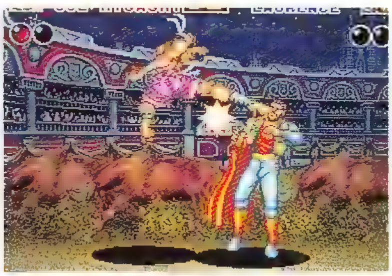
VS ローレンス・ブラッド

タイガーキックを出せるか!?

強敵。いくつか方法があるので順に書いていこう。

まずスタート直後しゃがみ小パンチを出してブラッディースピンを誘い、すぐにタイガーキックを出す。空中攻撃がきてもタイガーキックさえでていれば大丈夫だ。あとは離れて同じことを繰り返す。ただし、ローレンスの体力が赤く点滅してからは、立ち小パンチでブラッディースピンを誘うこと。2つ目の方法は、ブラッディースピンを誘うまでは同じだが、タイガーキックの代わりに大スラッシュキックを出す方法。空中攻撃がきて左右入れ替わった場合はダッシュで離れて同じことを繰り返す。最後はブラッディースピンを立ち小キックで落とす方法。空中攻撃がきたらガードして、足払いで離す。

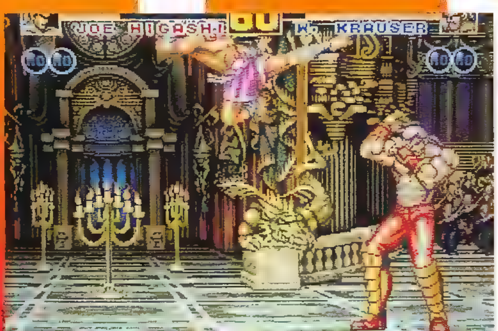
タイガーキックがだせるなら、それが最も確実だ。立ち小キックパターンも手がたい方法だ。スラッシュキックパターンは決まると格好いいぞ。


遠間からとび蹴り、逃げ蹴りでもまあまあいける。

VS ヴォルフガング・クラウザー

落ち着けば敵ではない

とにかく遠く離れるまでライン移動し、キックでとぶ。ガードさせたら、直後に垂直ジャンプ大キックを出し（これはスカる）着地で小タイガーキックかスライディングで転ばせる。以降同じことの繰り返しだ。一度転ばしたなら、ビリーのときと同じように起き上がった一瞬あとにスライディングの連発だけでも倒せる。クラウザーを画面端に追い込んだなら、起き上がりに大タイガーキックを重ねるよう。タイミングは早目で、タイガーキックが攻撃力を持つ瞬間にクラウザーが起き上がるようにするといい。他には、間合いを計って立ち小キックを連発する、という方法もある。



これの着地に小タイガーカスライディング。

パワフル攻撃で一気に倒せ！

ビッグ・ベア

全キャラ中一番のパワーを持つ男ビッグ・ベア。とにかく強い。ほらほらあなたも使ってみなさい。ほらご一緒に「レディー、ゴー!!」ってね。

DON(熊男)

基本は攻めまくり・相手に反撃するヒマを与えるな！

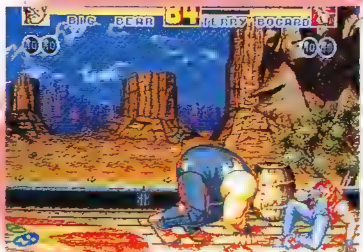
ビッグ・ベアの特徴としてまず挙げられることとしては、
・パンチ、キックがそれぞれ超強力。
・投げの間合いが異様に広い。
・超使える必殺投（ジャイアント・ボム）が連発できる。
の3点にとにかくつきる。よってここでは対CPU戦において、それらの点をふまえての基本パターンを数種示し、それらを少しアレンジしながら進んでいこう。

基本パターン① ジャイアント・ボムを有効に…重ね当て&連発攻撃

ビッグ・ベアの必殺技の一つジャイアント・ボム（以降「レディー」と表記）は全キャラ通じてもかなり使い勝手のいい技の一つだ。ほんの少しのタメ時間で出せて、しかも攻撃の判定がかなり大きい。この技を有効に使わにゃ損ってもんだ。

まず相手を倒す。これは足払い系よりも投げ技で倒したほうが楽だ。その後相手が丁度起き上がった瞬間に重ねるような感じでレディーを出すのだ。すると相手は何もしないでくらってしまうか、何か技を出そうとしてくらうか、ガードをするかのいずれかの行動をとる。攻撃が当たれば再びレディーを出す用意をし、ガードされたらライン移動で逃げたり、そのままレディー連発（この時は小レディー）で体力を削る、という具合にやればタイミングをはかってやるだけで簡単にパーフェクトがとれる。

この方法は画面端に相手を追いつめるとやりやすい。一応ローレンス・クラウザー以外にはガンガン使えるぞ。


これぐらいのタイミングでレディーを重ねる。

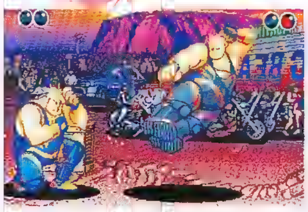
基本パターン② とにかく強いぞ！ ライン攻撃&投げパターン

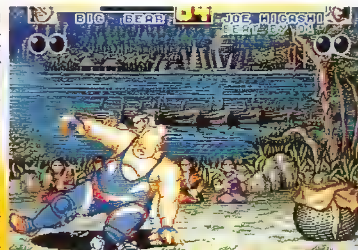
これはもう餓狼2ではおなじみの超基本的なパターンだ。まずA+Bボタンで相手からはなれて、その後再び同じラインに移動攻撃し、ガードした相手をそのまま投げてしまうのだ。

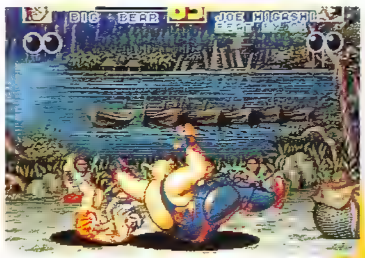
相手のラインに攻撃をしかける際は、3通りの方法がある。それぞれ
①低い軌道で速く飛んでいくキック（レバーN+A or C）
②高い軌道でゆったりとしたキック（レバーN+B or D）
③攻撃をしないで地面をころがってラインの移動
と分けられる。

これらの使い分けが大切だぞ。ちなみに③の方法は対CPUではほとんど使わない。

基本パターン以外ではしゃがみ攻撃からのキャンセル技でのレディーとレバー斜め下（相手側）+Cでのラリアットドロップを使いこなせるよう練習しよう。特にラリアットドロップは対戦でも使える超重要テクだぞ。


ほれ、ゴロンと。対CPUでは使えないけどね。


自分がダウンしてるとき敵が近づいてたりしたらチャンス！

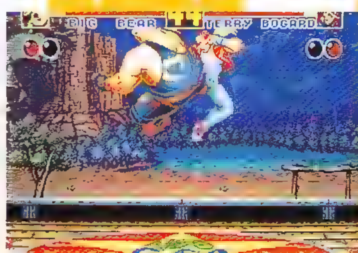

そーれ、ドスンとね!!対戦でも超使えるよ。

各キャラ別対策

VS テリー・ボガード 「レディーをガードしないオロカ者」

始まったら前に少し進んでからA+Bでライン移動してテリーと自分が重なるぐらいの位置にいく。そこから②のライン移動でガードをさせて投げる。あとは大レディーを重ね当てするだけ、テリーはパワーウェーブを出そうとするがすべてくらってくれるぞ。

ダブルKOはライン攻撃②で合わせる。テリーが高い軌道で飛んでくれば楽に合わせられるぞ。

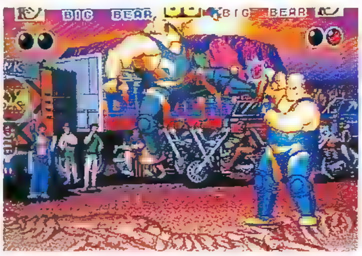

ダブルKOはだいたいこんな感じで合わせる。

VS ビッグ・ベア 「強敵も攻め方変えりゃただのザコ」

かなりの強敵だが、実は超簡単にパーフェクトがとれるパターンがあるのだ。

まずライン移動してすぐにライン攻撃②でガードをさせる。そうしたらしめたもの、斜めジャンプ小キックをのぼりでガードさせ（たまに当たってしまう時もある）着地後少し歩いて投げる。起き上がりに再びジャンプ小キック→投げ。この繰り返しだ。

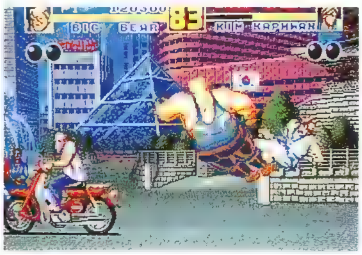
こいつにはラインころがりからの投げ（レバー斜め下+Cボタン）も有効。いろいろためしてみよう。


これをガードしたってことは投げが決まるということだね♡

VS キム・カッファン 「さわやか好青年はひどい手で倒せ！」

こいつにはライン攻撃からの投げが使える。また、奴の起き上がりにライン攻撃①を重ねておくとおもしろいように当たってくれる。

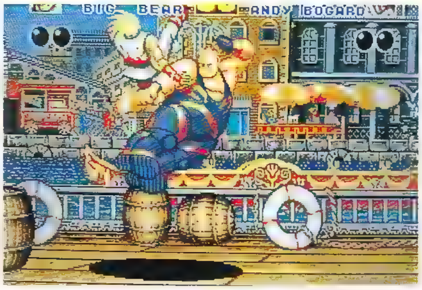
他にも密着して垂直ジャンプ小パンチを出すパターンもある。キムは飛燕斬を出そうとしてくらってくれるぞ。


そーれ突撃じゃ~!!好青年をいたぶる不良中年の図。

VS アンディ・ボガード 斬影はめをしないCPUなぞ楽勝よ

テリーと同じようにアンデ

イとキャラが重なるぐらいの位置をキープしてそこからライン攻撃①で攻めて投げる。アンディが同じようにライン攻撃してくることもあるが、奴は②で攻撃するためにすり



なぜかすり抜けてしまう。アンディもびっくり？抜けてポジションが逆になるだけなので同じようにまた攻めよう。

ボーナスステージ（タイ）

小足払い3回にライン跳ばし攻撃（C+Dボタン）3回が最も効率的。タイムがやばい時は立ち小キック1回+ライン跳ばし2回にして素早く壊していこう。

VS チン・シンザン

ライン跳ばしに気をつけろ!

確実にパーフェクトをとりたいならレディーはめがいい。ライン攻撃をした時はまったく当たらない時があるのでCボタン連打で投げを狙おう。

他にも大足払いの目押しのみでパーフェクトを狙えるぞ。



ぎりぎり当たるぐらいの位置で足払いをするのも一つの手。

VS 不知火舞

龍炎舞に気をつけるべし!!

ライン攻撃②オンリーで楽にパーフェクトがとれる。点を稼ぐ際は投げまくろう。ただし端に追いつめないように逆に投げたりすること。

VS 東丈

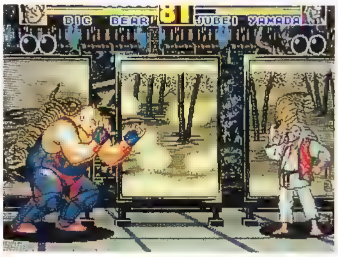
タイガーキックを出させるな!

レディーの重ね当てのみでパーフェクトがとれるがスタート直後にまず投げるのが大変。東が転がってきた時が投げるチャンス。

VS 山田十平衛

パーフェクト逃し率NO1!

ベアの一番の強敵。とにか



へイ、カマーンってね。挑発にのるジジイもまぬけよのう。

くライン攻撃を返されるのが痛すぎる。奴のライン攻撃を受けての避け攻撃等でまずダウンさせて小レディーで体力を削っていこう。

挑発し続けてせこくパーフェクトをとってしまうのも一つの手だ。

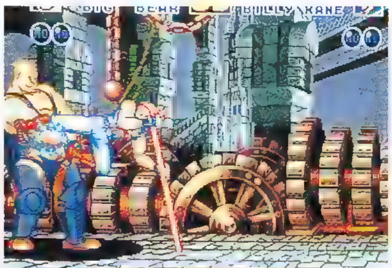
ボーナスステージ（イギリス）

とにかくC+Dボタンで壊しまくる。後は上から落ちてくるのだけに注意すること。

VS ビリー・カーン

けずるな、けずるな、神だのみ

始まったらすぐにバックジャンプし（レバーを左にカン、カンと入れる）、奴がジャンプアタック（必殺技でないほう）をするまでじっと立ちガ



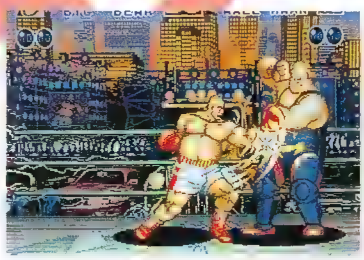
待ってましたぁ～この後投げられる運命のビリー。

ード。ガードしたら後ろへ投げて小レディーを重ねるだけ。レディーを出すタイミングは2回目のバウンドの瞬間に心も早めに出すこと。

VS アクセル・ホーク

単細胞ヤローのゆく末

こいつも始まったら後ろへさがって待つ。奴がつかみにこようと前進してきた時に必

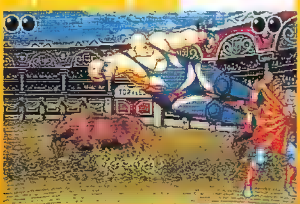


あちゃ～、これがきたらパーフェクトは無理。このあたりに運がからむか？

ず投げがきまるので後ろへ投げて、以後はビリーと同じ。ただし、レディーを2回当てると気絶するので注意（投げればいいだけだが…）。

VS ローレンス・ブラッド

世界一の楽勝パターン!



ローレンスの鼻先にドロップキックがかすめる。この後つかみが待っている。

こいつには何も考えないでパーフェクトが取れる（イマイチ確実ではないが…）方法がある。始まったらレバーを奴のほうに入れっぱなしでDボタン連打、これだけだ。

ドロップキックの前になすすべなく困っているローレンスの姿は一見の価値あり。

VS ヴォルフガング・クラウザー

ゆけ～い、レディーGO!

確実にパーフェクトを取るにはライン攻撃をガードさせた後垂直ジャンプ小パンチをガードさせて着地後小足払いからのキャンセルで小レディーを出せばいい。地道だがこれが一番確実だ。

笑えるパターンとして接近しての立ち小キック連打パターンもある。慣れが必要だが



あ、それペチペチッとね。何こもできないクラウザー&オーケストラの皆さん（当然か？）

（タイミングがムズいため）これもかなり確実だぞ。

こいつを倒せばALLクリア、オール㊇で150万近く出せる（ハズ）？

ギャルにもてたいんじゃ！
文句ある奴は…
大いずな落としじゃあああ

山田十平衛

基本が一番大事だ。しかし、
その基本さえできればクリアも同然。
センベイ食いながら
クリアできちゃうよ。

MOMO

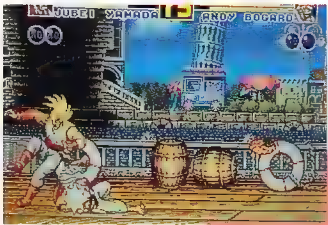
十平衛は技が出しやすいので、意外とクリアは楽なキャラクターだ。なんといってもクリアにかかせない投げ技が強いからだろう。

いやな相手は一人だけ。これ読むだけでカンタンにクリアできる（ハズ）よ。

基本は楽なんですよ

クリアするまでに使う基本戦法は2つだけ。これを覚えるだけで60%はクリアだ。

戦法その① センベイ→スライディング戦法


これは基本だよ。

これは、小のセンベイ手裏剣を投げ相手を跳ばして、着地したところをスライディングで転ばす方法だ。

ただ、一部のキャラクターの跳び蹴りには勝てないこともあるぞ。

戦法その② ライン移動→投げorダッシュ二本背負い

とりあえず相手と違うラインに移動し、パンチかキックで跳んでいく。その後に、つかつか歩いて投げるのだ。しかし相手が画面端のときはダッシュ二本背負いしか入らないぞ。

ダッシュ二本背負いは溜め時間が短いので、ライン移動の最中に溜めるだけで十分だ。

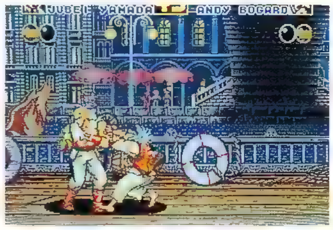
相手の起き上がりには… ダッシュ二本背負いでしょ

基本戦法で相手を転ばしたら、起き上がりにダッシュ二本背負いを入れよう。ビリー・カーンとアクセル・ホーク以外にはほとんど入るぞ。

ただ、奥のラインで端と端になったときは入らない。ダッシュ二本背負いがとどかないのだ。

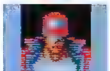
相手が気絶したら、あせらず大いずな落としからダッシュ二本背負いを入れよう。それでほとんど勝ちだ。

覚えることはたったこれだけ。ね、簡単でしょう。クリアは目の前だよ。


これも基本。ほとんど入る。

各キャラ別対策

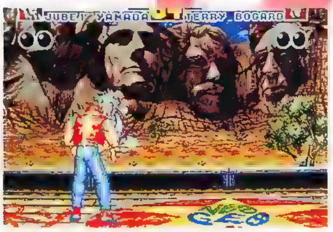
VS テリー・ボガード



テリーには戦法その②で攻める。ライン移動はパンチがいいぞ。

テリーの体力が少なくなってきたらライン移動の角度をキックしよう。でないと、避け攻撃に負けることもある。

テリーのジャンプキックはスライディングで返せないのも覚えていてほしい。


このぐらいの位置から跳べば…。

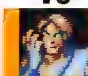
VS ビッグ・ベア



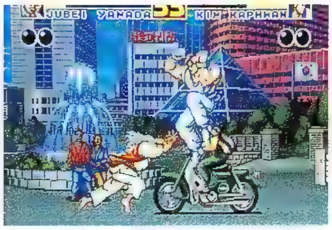
戦法その①で十分。一番楽な闘いだろう。ジャイアントボムもスライディングで返せるので楽勝だ。

お遊びとして、しゃがみ小キックを出すとベアは跳ぶので、それを空中投げだ。意外と楽にできるよ。

VS キム・カッファン



センベイを投げるとほとんど飛翔脚を出してくるので注意しよう。しかし、飛翔脚をガードした後にすぐダッシュ二本背負いを出せば、着地を投げるぞ。これも1つの戦法だ。


ほーら投げちゃうぞ。

もちろん戦法その②でも平気だが、時々ライン移動で負けるので注意しよう。

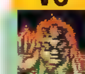
VS アンディ・ボガード



アンディには戦法その②がいい。ライン移動はキックがいいだろう。それでも負ける時があるので気をつけよう。

しゃがみ小キックを出すと昇龍弾を出すので、それを空中投げでもいい。多少ムズい。

VS チン・シンザン



まず、スタートしたらバックステップで後ろにさがる。そして立ち小パンチを出そう。すると、相手は挑発（おしりペンペン）をしてくるので大センベイを投げてやる。

それを2回くり返し、3回目をダッシュ二本背負いにする。すると気絶するので、大いずな落とし、ダッシュ二本背負いでENDだ。

チンの体力が少なくなってから、離れて立ち小キックを出すと大太鼓腹打ちを出すので、それを空中投げだ。これもカッコイイのでチャレンジしてくれ。


これでもくらえ！

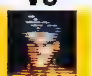
VS 不知火 舞



基本は戦法その②がいい。センベイを投げるとムササビの舞を出してくるので、これをガードして投げるか、スライディングでもいいだろう。

もう一つ、ムササビの舞を空中投げする荒技もある。完壁に投げられれば対戦でも使えるぞ。

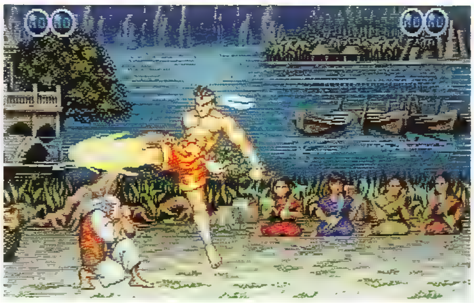
VS 東 丈



戦法その②で攻める。センベイを投げるとスライディングで返されるので使用はさけよう。

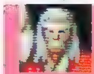
ほかに東丈のスラッシュキ

ツクは十平衛がしゃがんでいると当たらないので、そのまま大いずな落としにつなげられるぞ。



この後は…大いずな落としじゃ〜！

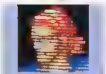
VS 山田十平衛



まず後ろへ逃げる。離れたら立ち大パンチを出すと相手は挑発するので後はチン・シンザンと同じ。

あと、ライン移動A+Bだけで勝てるときもあるぞ。

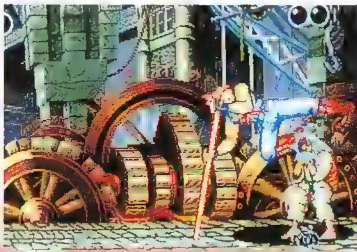
VS ビリー・カーン



ここからは、奥のラインがないためにライン移動投げができないのでキツイ闘いになるだろう。

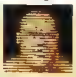
ビリーにはセンベイをひたすら投げて跳んできたらスライディング。棒を軸にしたドロップキックにもスライディングが入る。

しかし、ビリーにはダッシュ二本背負いが入らないので、センベイとスライディングだけで体力を減らすしかない。ビリーが一番の強敵だろう。



これにスライディングね。

VS アクセル・ホーク



彼のパターンとして、しゃがみジャブ2回、アッパーか、つかみにくるかのどちらかだ。これは体力ゲージが赤くなるまでのアクセルのパターンだ。

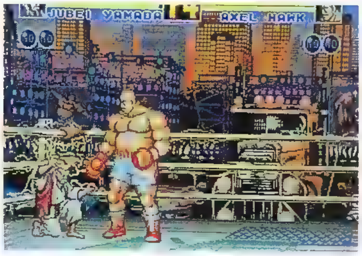
まずスタートしたらしゃがんでじっと待つ。すると、ジャブ2回か、つかみにくるので見分けなければいけない。ジャブ2回、アッパーできたら、アッパーのスキにC+D攻撃を入れよう。そして、また待つのだ。

もし、つかみにきたら大いずな落としを出してみよう。こちらのほうが間合いが広いので入るはずだ。その後にセンベイを投げておくと当たってくれるぞ。

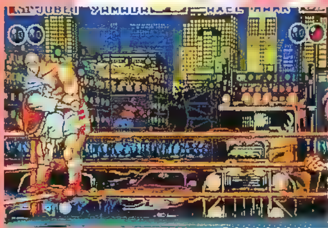
体力が少なくなったらジャブ2回、アッパーはやらないので、つかみにくるのをじっと待とう。

他の方法としては、センベイでジャンプさせて空中投げをすることも可能だ。これはムズいぞ。

アクセルにはダッシュ二本背負いが入らないのも覚えておこう。



ここまで来たら出してみよう。



君にできるかな？

VS ローレンス・ブラッド



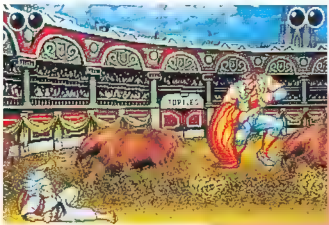
ローレンスにはスゴイパターンがあるぞ。

まず、しゃがみ小キックを出す。すると高速ジャンプ攻撃を出すので、それを空中投げする。そしてダッシュ二本背負い。さらにもう一度空中投げを入れれば気絶するはずだ。

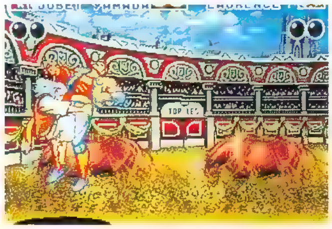
そうしたら、大いずな落とし、ダッシュ二本背負いで終わりだ。

空中投げのタイミングは相手が跳んだら、こちらも跳ぼう。慣れればずっと楽だ。

もし相手の体力ゲージが赤くなってパターンが変わったら、立ち小パンチ連打でOKだよ。

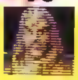


おっ、跳んできたな…。



ホッ！グルグルドスン！

VS ヴォルガング・クラウザー



ここには奥のラインがあるので使わない手はない。

まず、ライン移動で逃げる。すると相手は追ってくるのでライン移動攻撃をガードさせるまで移動しよう。

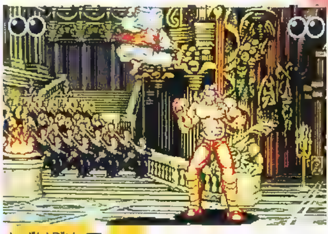
ガードをさせたら、ここからが本番だ。

まず奥のラインでライン移動攻撃を当てたら（自分が手前から跳んでいき、クラウザーは奥のラインでガードしている）C+D攻撃をすぐに出そう。なぜか、クラウザーはくらうので少し間を置いてから手前のラインに移動しよう。手前のラインでライン移動攻撃をガードさせたらダッシュ二本背負いをすぐに出そう。すると投げられるはずだ。

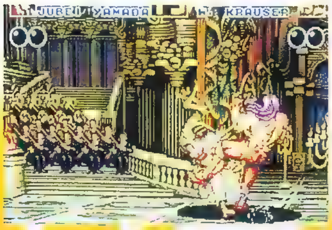
そうしたら、すぐにライン移動で逃げて、同じことをくり返すだけだ。

別に奥のラインでも手前のラインと同じく、ダッシュ二本背負いでもいいが、逆に手前のラインでC+D攻撃をやっても当たらないぞ。

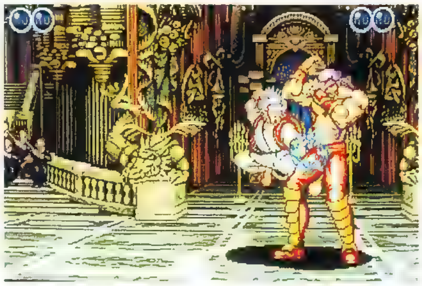
今回空中投げ遊びを入れてみた。狙えば色々な技も投げられる、ためしてくれ。



まずは跳んで……、



C+Dの十平衛らりあっとじゃ。



さらに追いかけて…。



ズシャー～ボイ！これで終わりじゃ！

THE BATTLE OF DESTINY

意外と奥深いキャラ

チン・シンザン

ポイントは、やはりライン移動。たかしかし、パーフェクトはムズイぞ。

RIK君

クリアは楽。しかし…


ライン移動をガードさせたところ。ここからどう攻めるか?

チン・シンザンというキャラは、1コインクリアのみを考えれば、非常に楽なキャラといえる。後半の4人のだれをも比較的簡単に倒せるのが大きい。

だが、パーフェクトを狙っていくとなると、途端にムズかしくなってしまうのだ。その大きな原因として、他キャラのようなライン移動攻撃からの投げができないことがあげられる。チンの足は遅いので、投げの間合いに入れないのだ。

そこで、チン・シンザンの基本は、ライン移動をガードさせてからどのように攻めるか?ということになる。

例えば、ライン移動を直接当てるとか、空ジャンプしてから投げるなどがそうだ。初めの5人（テリー、キム、アンディ、舞、東）はこうした闘い方となる。

●フォローのしかた

パターンがくずれてやられてしまった場合の基本は――

①起き上がりざまに破岩激

近づいてくる敵は、たいてい当たってくれる。

②とりあえずガードに徹して、近づいてきたら破岩激

①と似た感じで、近づくのをじっと待つ。

――という方法がある。とにかく破岩激を当てて敵を転ばせて、パターンを戻そう。

あとはキャラごとに全部対策が違うので、さっそくキャラ別で見ていくとしよう。

キャラ別対策

VS テリー・ボガード　避け攻撃に注意



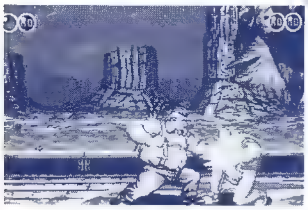
テリーは基本どおり、まずは始まると同時にラインを移動。続いてAボタンで折り返してライン移動を当てに行く。キャラによってAとBのボタンを使い分ける。テリーにはAボタンがいい。折り返しの際にはレバーをニュートラルにしておくこと。ニュートラルの場合は自動追尾になってくれるからだ。

テリーの反応は、①喰らう、②ガードする。③避け攻撃を出す、のどれかになる。避け攻撃を警戒してレバーをニュートラルからガードにしておこう。

①喰らった時はすぐさまライン移動。再び折り返しと続ける。

②ガードした時は、テリーが端でなければしゃがみ小パンチを2発出し（当たっても当たらなくてもよい）、続けて小破岩激を出す。端のときは位置がずれるので、小パンチ3発にするといい。

③避け攻撃は、ガード方向にレバーを入れていればガードできるので、ガードしたあと、しゃがみ小パンチ1発から小破岩激。


しゃがみ小を当たらなくてもいいから2発出す。


続けて小破岩激。これが当たる。キャンセルはいらない。

VS ビッグ・ベア　相撃ちに注意



ボーナスキャラ。大の大太鼓腹打ちの連続で勝てる。たまーに相撃ちになるので注意。起き上がりのタイミングをつかもう。

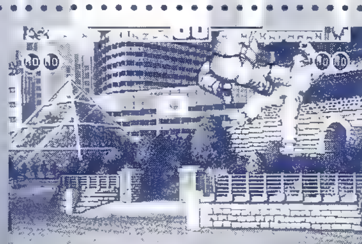
VS キム・カッファン　ライン移動のみだ



始まると同時にライン移動。そして折り返しはBボタン。するとキムは喰らうかガードになる。どちらになっても再びラインを移動する。基本的にこの繰り返し。

キムにはライン移動中に空中で当たっても、まず当たり負けることはない（近い間合いの場合）から、ライン移動を繰り返しているだけでも十分パーフェクトはとれるのだ。

ただし、間合いが近いほうがより有利なので、常にキムが近くなるようにライン移動をしよう。


わざとキムも跳ばせて、空中でライン移動を当てるとよい。

VS アンディ・ボガード　すかし投げを決めろ



ライン移動を当てるまではテリーと同じ。そのあとのアンディの行動も①喰らう、②ガード、③避け攻撃、と同じである。

①の場合は再びライン移動。③はガードしてライン移動。

②の場合が重要。奴がガードしたのを確認したら、すぐさま前方に空ジャンプ。そして着地と同時に投げ!すばやい反応が必要。間違って喰らった時に跳ぶと反撃される。きちんとアンディがどう対応したかを見てから行動すること。早すぎても遅すぎてもダメ。

このことさえ頭に入れて闘えば、まず負けない。

ボーナスステージ(タイ)

下段は小キック。上段は小パンチで壊そう。

下段に先に3発当てて、次に上段に4発入れてOK。わりと早く壊せる。

VS チン・シンザン　小破岩で楽勝



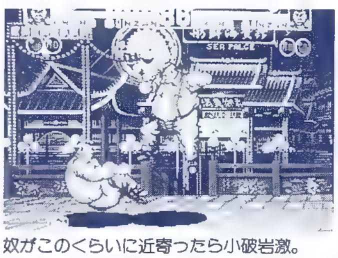
変わったパーフェクトパターンがある。

まず初めにバックステップで後ろにさがる。そのままレバー左で画面一番左までさがり、さがった位置から近づいてくるチンに小破岩激を出す。

するとチンは①氣雷砲を撃とうとして食らう、②ジャンプして跳び越えていく、③大太鼓腹打ちで跳び越えていく、のどれかになる。

①はそのまま繰り返し。②、③の場合は、跳び越えていった奴の後ろから近づいて投げてしまおう。大太鼓が当たってしまうのはタイミングが悪い証拠だ。

これを繰り返せばパーフェクト。けどごくまれに敵の破岩激がくるのでライン移動で逃げよう（超ムズ）。

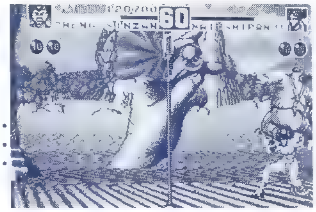

奴がこのくらいに近寄ったら小破岩激。

VS 不知火　舞　間合いを離すな



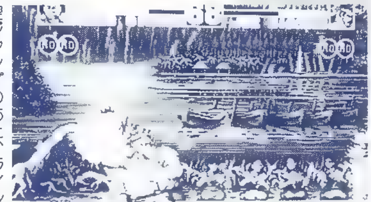
舞はキムと同じような感じで、常に間合いを近くにする

ことが大切。近い間合いなら、Bボタンのライン移動を当てていける。
　ただし、間合いが少しでも離れると、すかさず舞が反撃してくるので、このときはAボタンのライン移動に切り換える。
　舞はキムのように簡単には喰らってくれないので、少し長期戦になると思うが、がんばってほしい。また、写真のように、端でめくりガードの体勢に持ち込むことができれば、そのまま直接に投げることが可能。嫌なキャラなので、このタイミングは覚えてしまおう。


地道に端に追いつめて、この体勢まで来ればもらい。

VS 東丈
こいつも避けに注意だ

　テリーと同じくライン移動中心で闘う。
　ラインをずらしてからは、Aボタンのライン移動を使う。すると奴は、①跳んできて喰らう(相撃ちあり)、②ガードする、③避け攻撃、のどれかになる。
　①は、かなり慣れていても相撃ちがある。奴が喰らったなら再びライン移動。
　②は、奴がガードした直後にアンディ戦のように空ジャンプ。そして今度は着地と同時にC+Dのライン飛ばしだ。奴はスライディングかハリケーンアッパーのどちらかしかやらないので喰らう。


空ジャンプのあと、ライン飛ばし。次につなぎやすく強力。

　③は、例によってガードしたあと、すぐに小破岩激。これが当たる。
　あとはこの繰り返し。初めの一発の相撃ちがちょっと怖いだけだ。

VS 山田十平衛
挑発モードにたよるぞ

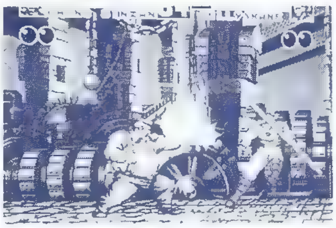
　初めに、いきなり大の大太鼓腹打ちなどでとにかく転ばせる。そうしたら画面端までさがって、立ち大パンチを連打。すると十平衛は、センベイを食べ出してしまうのだ。
　そこへすかさず大の破岩激。これを2～3回やる。
　奴の体力が赤く点滅するとこのパターンが通用しなくなる。こうなったら、奴の起き上がりに大太鼓腹打ちを重ねてガードさせ、着地と同時に小破岩激で転ばせる。これを繰り返せばよい。ただし、小破岩激のあとの大太鼓腹打ちは、すぐには出ない（溜まっていない）ので注意しよう。奴のセンベイに注意して。多少のアドリブも必要だ。

ボーナスステージ(イギリス)

　C+Dのライン飛ばし攻撃のみで壊す。得点も倍になるし、早いし、いいことずくめだ。落ちてくる岩には十分注意しよう。

VS ビリー・カーン
やっかいな奴だぞ

　始まったらまずバックステップで端にさがる。そして奴の棒横跳びを待つ。棒横跳びとは、棒高跳びのようなビリーの蹴りのこと。
　棒横跳びをガードしたら、すぐさま避け攻撃で返す。これで奴をダウンさせられる。
　ダウンさせたら、次に奴の起き上がりをライン飛ばし攻撃で攻めよう。うまく奴が起き上がった直後に出せば、奴は喰らって再びダウンである。


タイミングは遅め。重ねてはダメ。

　この連続で勝てるのだが、失敗してガードされ、棒横跳びをして来なくなるモードになってしまう場合がある。このときはいさぎよくパーフェクトはあきらめ、小破岩激でセコく勝とう。

VS アクセル・ホーク
一気に攻める

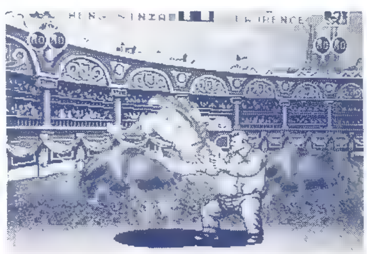
　スタート直後のモードで、アクセルのしゃがみパンチ2発→アッパーというのがある。これを待って小破岩激を入れる。
　まずバックステップでさがり、アッパーを待つ。ときどき奴がつかみにくるので近すぎる間合いのときは小パンチで追いはらう。
　そして破岩激で転ばせたら、奴が起き上がったのを確認してから大の大太鼓腹打ちを出そう。すると奴の飛び道具のスキに当てられるのだ。これを4回繰り返すと奴は気絶するので、投げて終わり。


完全に奴が起きた時にバラで跳ぶ。4回連続で気絶。

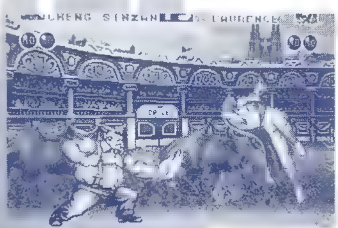
　ただしこれは1本目の話で、こちらが1本取ると敵の耐久力が上がる。したがって2本目は破岩激を2回当ててから大太鼓にしたほうがよい。

VS ローレンス・ブラッド
常に間合いを取ろう

　スタートの間合いからほんの少し離れたところからしゃがみ小パンチを撃つと、奴はブラッディークロスで跳んでくる。それを利用する。
　始まったらバックステップでさがり、すぐさましゃがみ小パンチ。奴が跳んで来たらライン飛ばし攻撃で落としてしまおう。素早い反応が必要だ。飛ばなかったときは、間合いを見つつチャンスをうかがおう。


このくらいの間合いでしゃがみ小パンチ。失敗はゆるされない。

　画面の端まできてしまったら、奴をライン飛ばしで飛ばしているうちに反対側へ行こう。そうすれば十分間合いはとれる。


このスキに反対側へ。いそげ！

　もし奴に近づかれて、どうしようもなくなったら、スライディングを待ってみよう。ガードして小破岩激を狙う。
　たまにしゃがみ小パンチで奴が跳んでしまうことがあるが、これはガードしよう。
　うまく誘ってブラッディークロスを出させろ！奴の体力が赤くなったら立ち小パンチで誘うのがいい。

VS ヴォルフガング・クラウザー
3回投げて気絶させろ！

　こいつはライン移動が使える。Bボタンのライン移動で、すかし投げを狙うのだ。
　クラウザーが手前にいるときに、奥からBのライン移動をすると、ライン移動は当たらずに、すかる。そのときレバー相手方向＋ボタン連打で、すかし投げが決まるのだ。


ほら、投げた。投げたらすぐライン移動～折り返し～だ。

　これを3回連続で決めると、クラウザーは気絶する。気絶している所を投げれば、奴の体力も残りわずかだ。
　ここまで来たら、あとは奴の足元めがけて氣雷砲を投げつけてやればいいだけ。ゆっくり落ちついて、ちゃんと足元を狙って投げよう。


奴が歩き出した所に氣雷砲が落ちる。

テコンドーしの貴公子
踏んで踏みまくれ!

キム・カッファン

ライン投げが基本だが
飛翔脚もかなり使えるぞ

石井ぜんじ

最後の4人にパワー爆発

キムは、大技の威力は強いが必殺技のそれぞれに弱点がある。コンピュータはしっかり対応してくるので、最初の8人に対しては特につらく感じると思う。

しかし、最後の4人に対してはそのパワーが爆発する。そこまで行ってしまえば逆に楽になるはずだ。ぜひあきらめずに、キムの爽快さを堪能できるまでマジメな努力を重ねよう。

最初の8人はやはりライン移動だ!

キムのライン移動攻撃は比較的弱く、避け攻撃で返されやすい。しかし、正面切って闘ったのではつらすぎるのでやはりライン投げを基本とする。

ライン移動は主に低空の軌道のパンチでのライン移動を使う。キックを使うと、空中にいる間に避け攻撃で落とされやすいからだ。ライン移動攻撃をガードさせたら、歩いて近づいていって投げよう。

ライン移動投げ以外では、飛翔脚が有効だ。ただ出すだけでは入りにくいので、相手に隙を作らせて使うのがよい。

半月斬や飛燕斬は特定のキャラに対して使う。必殺技は最後の4人に対して特に威力を発揮するぞ。

キャラ別対策

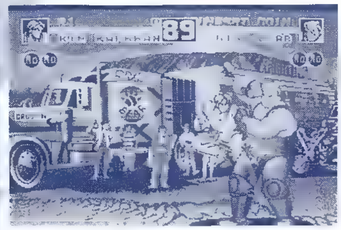
VS テリー・ボガード
バックジャンプで踏みつけだ

テリーに対しては間合いを離し、バックジャンプして大の飛翔脚を出すといい。大のクラックシュートを出そうとしてほとんどくらってくれる。

間合いを離すためには、ライン移動からの投げを使ってもいい。パンチでのライン移動を主に使い、避け攻撃はしっかりガードしよう。

VS ビッグ・ベア
踏みつけのラッシュだ!

ベアに対しては飛翔脚がとても有効だ。そのまま垂直ジャンプして出してもたいてい決まる。確実に決めたいなら、ライン移動攻撃をガードさせてからすぐ垂直ジャンプで出すといい。ライン移動はキック系の高い軌道でいこう。

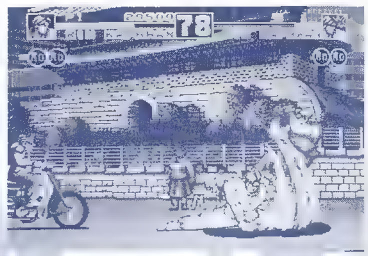

まずはライン移動攻撃をガードさせる。


すぐ垂直ジャンプして大の飛翔脚をおみまいしよう。

VS キム・カッファン

一度倒したら、大半月斬をたいてい喰らってくれる。そこでライン投げで確実に1回投げ、起き上がりに大半月斬を重ねるとよい。これだけで楽に勝てる。

離れた場所で挑発すると、キムは怒って飛翔脚を出してくることがある。これを利用すると、飛翔脚を空中で逆に踏みつけることもできるぞ。


起き上がりに重ねておけばばっちり。

VS アンディ・ボガード

スタートした瞬間にアンディに向かってライン移動し、その後すぐにパンチでライン移動する。アンディは近い間合いからライン移動するとたいていガードするから、そこを投げよう。投げたら歩いて近づき、同じことを繰り返せばよい。この攻略法はどのキャラを使ってもほぼ共通だ。

ライン移動攻撃をアンディがガードしたら、すぐにジャンプして大飛翔脚を入れることもできる。

ボーナスステージ(タイ)

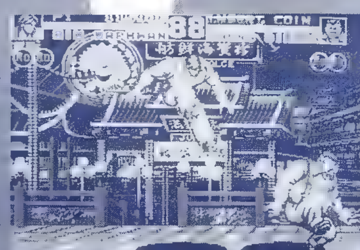
下段を先に小技で破壊し、上段は立ち大キックか大飛燕斬で壊すと速い。しかし大飛燕斬だと土管が落ちてきて当たってしまう可能性がある。

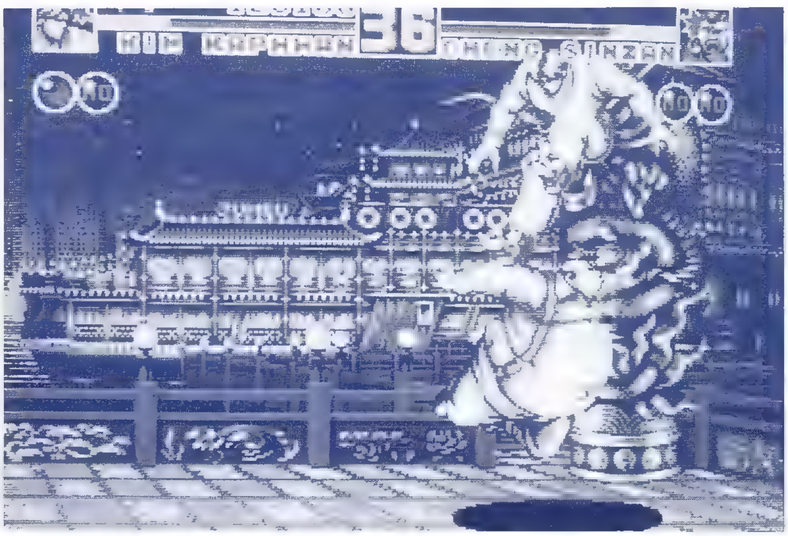
VS チン・シンザン
腹を踏みつけろ!

ライン移動投げはできないこともないが、危険度が高い。チンの体力があるうちは、間合いを離して小パンチで挑発を誘うパターンでいこう。

立ち小パンチを出すと、挑発するかジャンプするか、氣雷砲を投げてくる。氣雷砲以外だったら前方ジャンプから大飛翔脚が決まる。挑発のとき大飛翔脚が届かなくても、投げることができるぞ。

チンの体力ゲージが少なくなると性質が変わって、立ち小パンチに反応して今度は太鼓腹打ちが来るようになる。そうしたらバックジャンプしてかわし、はずんでいるところを大飛翔脚で踏みつけてあげよう。


チンの体力があるうちは挑発してくるところを踏む。



体力がなくなると腹を出してくる。バックジャンプでかわして踏め!

VS 不知火 舞

投げハメが楽

舞に対しては基本通りライン投げハメが一番安全だ。ライン移動しながら逃げ回り、間合いが離れたところでBボタンのライン移動で攻めるとよい。

いったん投げてしまったら、パンチでのライン移動投げハメのほうが確実だ。

VS 東 丈

強敵あらわる

ライン投げハメ以外で勝つのはかなりつらい相手。投げハメでも簡単にはいかない。最初は近づいてきたところに大足払いを出し、ライン移動してくれるのを待つ。東が自分からラインを変えたら追いかけていく。これで先手が取れる。

ライン移動攻撃をガードさせたら投げてもよいが、ジャンプで東をとびこして着地と同時にライン飛ばし攻撃を当ててもよい。東はガードした後、ハリケーンアッパーかスライディングするから、その隙に当たる。

VS 山田十平衛

大技炸裂!

チン・シンザン同様、挑発を誘おう。

一番有効な戦法は間合いを離して挑発し、挑発を誘って前方ジャンプから踏みつける方法だ。連続して3回踏みつければ気絶してくれる。

また、大飛燕斬をガードさせれば、歩いて投げることができる。十平衛はなぜか硬直していて動かない。近づかれたときや十平衛の体力が減って性質が変わったときに特に有効だ。



大飛燕斬をガードさせて投げるのだ。

ボーナスステージ(イギリス)

ライン飛ばし攻撃だけで壊すのが点が高い。この時一発ジャブを入れてもよい。また、大の飛翔脚でいっぺんに壊れるので、これもかっこいいぞ。

VS ビリー・カーン

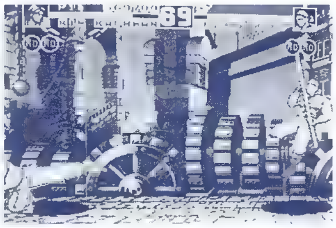
キムの強さ爆発

ここからがキムの本領発揮だ。他のキャラではつらいビリーだが、キムでは3通りも倒し方がある。

まずは、ライン飛ばし攻撃パターンだ。スタート直後、ダッシュで下がって左端の画面外にはりつく。棒高跳び蹴りがきたらガードして、避け攻撃で倒そう。そうしたら近づいて起き上がりにライン飛ばし攻撃を重ね続けていく。避け技を出すタイミングが若干難しい。



このあとすぐ避け攻撃を出す。



強引に大足払いを連打して強襲飛翔棍を誘う。



そして大飛燕斬で切る。ちょっと怖い。

また、大半月斬をガードさせ、小パンチを連続で当てていく方法もある。同じように避け攻撃で倒した後、大半月斬を起き上がりに重ねる。ビリーがガードしたら、レバーを前に入れっ放しにしながら、タイミングよく小パンチを押そう。うまくいけば、ビリーは小パンチを5発も6発も(あるいは気絶するまで)くらってくれる。

さらに、大足払いで強襲飛翔棍を誘い、大の飛燕斬で切るパターンもある。飛燕斬はとても速いタイミングで出すのがコツ。ちゃんと出せば一方的に勝てるはずだ。



このライン飛ばし攻撃だけでパーフェクトも可能だ。

VS アクセル・ホーク

強烈!ライン飛ばし攻撃

下ガードしているとジャブ2回にアッパー!の順で技を出してくる。そのアッパー!の隙にライン飛ばし攻撃や大飛燕斬を入れよう。

いったんダウンしたらもう簡単。起き上がりにライン飛ばし攻撃を重ねるだけで勝てる。

VS ローレンス・ブラッド

しゃがみ小パンチで誘え!

ローレンスに対してしゃがみ小パンチを出すと、ブラッディスピンでよく飛んできてくれる。そこを小の飛燕斬で切ろう。

また、垂直ジャンプの大飛翔脚もかなり入りやすい。近づかれてしまったときなどに狙ってみよう。



しゃがみアッパーを待って技を決めよう。



ブラッディスピンは踏みつけてもよい。

VS ヴォルフガング・クラウザー

飛燕斬でざっくり!

一番楽なのは、近づいてきたクラウザーに大飛燕斬を当てることを繰り返す方法だ。

一発当てたら、しゃがみ歩きで近づいて起き上がりに大飛燕斬を当てよう。これを繰り返すのだ。



大飛燕斬をガンガン当てまくれ!

ライン移動攻撃をガードさせ、飛翔脚で踏むパターンもある。ライン移動攻撃後、立ち小パンチ2発から垂直ジャンプか、立ち大キックからバックジャンプから踏むと入りやすいだろう。

華麗なる舞と脚線美で迫る
世界で一番美しいキャラは誰？
オホホホホホ

不知火 舞



ライン移動投げは強いぞ！
しかも、クラウザーは一番楽に倒せるのだ。

石井せんじ

ライン移動攻撃が超強い！

舞はラインを移動しないで闘うと、なかなかつらい闘いを強いられる。しかし、CPU戦の基本であるライン移動攻撃からの投げをマスターしてしまうと、これほど強いキャラもいない。ライン移動投げこそ、舞のためのパターンといえるだろう。

その他に、跳び蹴りと足払いがかなり強力だ。ライン移動のできないステージでは、特に重要な技となる。必殺技は、必殺忍蜂、龍炎舞が特定のキャラに対して有効。花蝶扇は隙が大きいのであまり使わないほうがいいだろう。

必殺・ライン投げ戦法

ベアをのぞく最初の7人ほとんどに使える必殺戦法だ。

まず、A+Bボタンの同時押しでラインを移動する。相手によって違うが、たいてい間合いを離すようにレバーを引きながらライン移動しよう。



ライン移動で跳んでいきガードさせる。



少し歩いて投げてしまえ。これを繰り返す。

その後、レバーを中立にしてA+B、B、Aのいずれかのボタンを押して戻ってきて、ライン移動攻撃をガードさせる。相手がガードしたら、歩いて近づいていって投げるのだ。

いったん投げたら、また同じことを繰り返してはめる。ときおり、相手は避け攻撃やライン移動攻撃で返そうとしてくるが、たいてい舞は勝ってしまう。ここが舞の強いところだ。

注意するのは、空中でライン移動攻撃どうしで相撃ちになってしまうことだ。負けたり、相撃ちになるのは相手に先にライン移動されてしまうからで、ライン移動で先手をとるためにキャラ別に工夫が必要になってくる。

各キャラ別対策

VS テリー・ボガード



移動中の相撃ちに要注意！

テリーは追尾性が高く、ラインを変えられるとどんどん追ってくる。そのため、ライン移動中に相撃ちになりやすい。

とにかく先手をとらないといけないので、高速でライン移動できるパンチボタン（AかC）でライン移動するとよいだろう。避け攻撃を出してきて、ライン移動攻撃が空振りさせられた場合は着地でいったんガードしよう。その後に大足払いがたいてい入る。

VS ビッグ・ベア

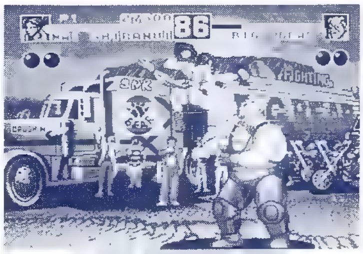


忍蜂で熊退治

ベアは投げ間合いが広く、ライン移動投げは通用しない。

しかしその分、必殺忍蜂がとても有効だ。ベアの起き上がりに出すと、絶対ガードしないでくらってくれる。

一番速いパターンは、足払いで転がして忍蜂にもっていくパターンだ。まずライン移動攻撃をガードさせ、垂直ジャンプして小パンチを出す。そして着地で大足払いを出すと、確実に決まる。そうしたらすぐベアの起き上がりに忍蜂を出そう。その後は起き上がりに忍蜂を出すだけだ。



跳び蹴り・逃げ蹴りのラッシュで気絶させろ！



いったん倒れたら忍蜂の連打でOK。

忍蜂以外に、跳び大蹴りで跳びこみ、逃げジャンプしながら大キックを当てる跳び蹴り→逃げ蹴りパターンも有効だ。気絶したら忍蜂パターンに変えてもよい。

VS キム・カッファン



基本が一番

ライン移動からの投げが最も有効だ。スタートしたらライン移動で逃げ回りながら、先手をとれるようにしよう。

いったん投げたら起き上がりに大足払いをめりこませたり、近づいて立ち小パンチを連打したりしてもよい。

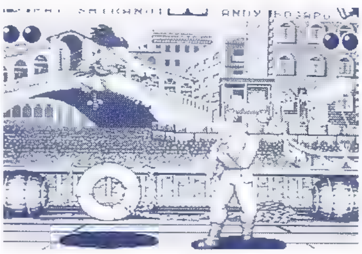
VS アンディ・ボガード



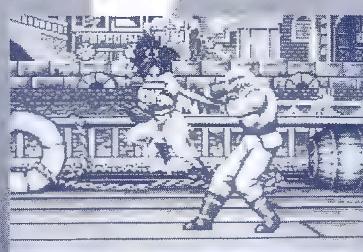
パンチでライン移動

アンディに対しては、近い間合いからパンチでライン移動するとよい。パンチボタンでのライン移動だと軌道が低いため、高い軌道で追いかけてくるアンディに対して相撃ちになりにくいのだ。

スタートしたら、アンディのほうにレバーを入れつつライン移動。間合いをつめてパンチのライン移動で突っこんでいき、ガードしたら投げよう。いったん投げたらアンディが起き上がるまで歩いて間合いをつめ、同じことを繰り返せばよい。



スタートしたらレバーを右に入れてA+Bでライン移動。



すぐパンチボタンでライン移動してガードさせよう。

遠い間合いからライン移動すると、避け攻撃を出してくることがある。このときはいったんガードしよう。

ボーナスステージ（タイ）

下段は立ち小パンチ、上段は立ち小キックか大パンチで壊すとよい。最後の一回はキャンセル襲炎舞で壊すとかっこいいぞ。

VS チン・シンザン



挑発を誘え！

チンは追尾性が高く、ライン移動しても負けたり相撃ちになりやすい。そこで、チンが近づいてきたらぎりぎり当たる距離で大足払いを出してみよう。チンは時おり氣雷砲を投げようとして当たってくれる。

間合いが離れたら、立ち小パンチを出してチンの挑発を誘おう。挑発してきたら、大の必殺忍蜂を出せば決まる。

忍蜂で倒れているときにライン移動すれば確実に先手をとれるので、ここでライン投げに移行してもよい。

VS 不知火 舞

強いぞムササビの舞

舞に対してもライン投げが効果的だ。空中で相撃ちにならないためには、できるだけ間合いを離してA+BかBの高い軌道のライン移動を使うとよい。いったん投げて倒した後なら、Aボタンの低いライン移動でもOK。

ムササビの舞も有効な戦法だ。ムササビの舞をガードさせ、すかさずしゃがみ小足払いからムササビの舞というパターンの繰り返しで体力を削っていくことができる。

VS 東 丈

先にライン移動させろ!

東に対しては、キックボタンの高いライン移動で遠くからとんで行くとよい。すると東はたいていガードするから、ライン投げに持ち込める。

しかし、スタート直後は距離が近いので、相撃ちになりやすい。そこで、東が近づいてきたら大足払いで追い払ってみよう。東は足払いに対して垂直ジャンプするが、いつかラインを移動する。そこを追いかけていけば、確実に先手を取れる。


近づいてきたら大足払いでけん制しよう。

VS 山田十平衛

ライン移動だけでOK

スタート直後に逃げるようにライン移動して、キックのライン移動ですぐ戻ってこよう。すると、十平衛はライン移動攻撃をたいていくらってくれる。これを繰り返そう。

注意する点は、十平衛が必ず手前のラインにいるようにすること。奥だと反撃される。いったん十平衛をダウンさせたら、起き上がりに大足払いをめりこませていってもよい。

ボーナスステージ(イギリス)

ライン飛ばし攻撃だけでクルクルと回っているのが最も点が高いだろう。

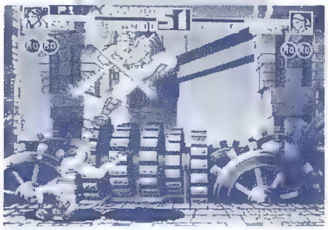
VS ビリー・カーン

足払いが決め手

強敵であるカーンには、大足払いをなんとかして連続して入れ、気絶させるしかない。他のキャラのようにスタート直後に画面の左端にはりつき、棒高跳び蹴りを待つのも一つの方法。棒高跳び蹴りをガードしたら相撃ちを覚悟で大足払いを出し、倒れたら踏みこんで再び大足払いを出すタイミングが重要だ。

3回当たって気絶したら、ライン飛ばし攻撃でふっとばし、起き上がりに再びライン飛ばし攻撃を狙ってみよう。

強襲飛翔棍は一見ガードするしかないような気がするが、そんなことはない。後方ダッシュでかわせる。必ず後方ダッシュで確実にかわせるようにしよう。


強襲飛翔棍はとびのきでかわそう。

VS アクセル・ホーク

アッパーの隙をつけ!

下ガードしているとジャブを2回出してからアッパーを空振りしてくる。その隙にちょっと歩いてライン飛ばし攻撃をたたきこもう。さらに、起き上がりにライン飛ばし攻撃を重ねておくと、連続でくらってくれる。ただし、タイミングがやや難しいので練習を積む必要がある。大足払いを起き上がりに重ねてもよい。

アクセルの体力ゲージが点滅してからは、立ちガードして待とう。すると点滅前と同じようにアッパーを空振りしてくれる。大足払いを入れていくのが確実だ。


起き上がりに重ねるのはタイミング次第。

VS ローレンス・ブラッド

実質上のラストボス

ブラッディカッターを返す無敵技がないので、とても辛い相手だ。跳び蹴り・逃げ蹴りをメインに闘う。

スタート直後は、後ろにダッシュするのがよいだろう。バックダッシュしたら、すぐ跳び蹴りで跳びこもう。当てたらすぐ逃げ蹴りだ。3回連続して当たれば気絶するぞ。

間合いが離れたら、立ち小パンチを連打して跳び蹴りを誘ってもよい。跳んできたらしゃがみ大パンチで返し、その直後にスライディングしてくれることを祈る。スライディングしてきてくれたら大足払いで倒し、すぐ跳び蹴りで跳びこんで気絶させよう。


ブラッディスピンや跳び蹴りにライン飛ばしが当てられる。

ローレンスの体力ゲージが点滅したら、立ち小パンチの連打でブラッディスピンを誘おう。立ち小パンチを連打しているだけで返すことができる。タイミングさえとれれば、ライン飛ばし攻撃をブラッディスピンに当てたいところだ。

VS ヴォルフガング・クラウザー

魅せる華麗なる舞

クラウザーを最も楽に倒せるキャラ、それが舞だ。その華麗なる舞を紹介しよう。

まず、できるだけ間合いを離すため逃げるようにライン移動する。そして空中で衝突しないように奥から手前にキックの高いライン移動で攻撃しよう。

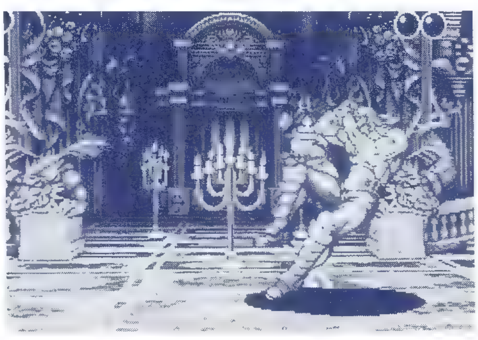

奥でライン移動をガードさせたらライン飛ばしだ。

すると、クラウザーはなぜかガードできず、くらって後に吹っとんでしまう。そのとき、レバーを入れっ放しにしてすぐジャンプして、跳び蹴りをすると当たる。さらにレバーを入れっ放しにして昇り蹴りを当てるとまた当たり、クラウザーは気絶してしまうのだ。

万一、3発入って気絶しなかったら着地で大足払いが入り、4発目で気絶するぞ。

これが舞の華麗なる舞だ。

ちなみに、クラウザーが奥に行ってしまった場合はライン移動攻撃をガードした後、ライン飛ばし攻撃が入る。つまり、負けようがないというわけだ。


キックのライン移動攻撃で手前に跳んでくる。


クラウザーがくらったらすぐ跳び蹴りから昇り蹴りだ。

これだけは知っておこう 対戦プレイの基礎

対戦プレイにおいて、まず知っておかなければならないのがライン移動の使い方とキャンセル技である。ライン移動の実戦的な使い方と、キャンセル技の基本とをまとめて紹介していこう。

ライン移動の効果的な使い方

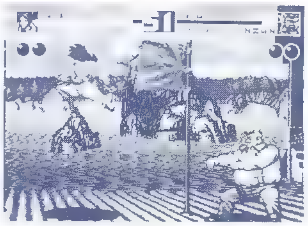
ライン移動は、相手に近づくために、また、一時的にピンチを脱するために使う。対戦においてはとても実戦的なので、具体的な使い方をぜひ覚えてほしい。

戦法①…ライン移動で相手に近づく

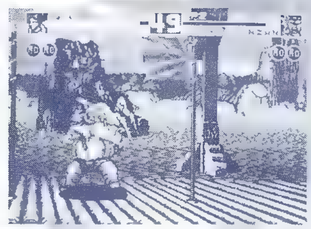
飛び道具を出されたりすると、なかなか近づけないことがある。こういうときはいったんライン移動し、すぐレバー中立＋Aボタンの、速い軌道のライン移動で突っこんでいくと近づくことができるのだ。

しかし、相手も近づけないように、すぐ追いかけてくることだろう。すると、戻るときに空中で撃墜されてしまう。ライン移動どうしがぶつかると、先に跳んでいる方がたいてい勝つからだ。

そこで、ラインを変えるときは多少の工夫が必要だ。まず一つ考えられるのは、相手の技のスキにライン移動する方法だ。飛び道具を連発されたなら、いったん垂直ジャンプでよけたり、飛び道具で一回消してすぐライン移動してもよい。飛び道具や、大技の硬直時間中にライン移動するのだ。


ライン移動して逃げる。


すると相手は追いかけてくるのでそこをころがってかわす。


今度は先手をとって追いかけよう。

また、相手が追いかけてくるのを予測して、ころがって再び逃げる方法もある。ライン移動したら、すぐころがってもとのラインに戻る。ころがるライン移動は速いので、その後再びパンチのライン移動で飛んでいけば逆に先手がとれる。

戦法②…ライン移動で逃げる

文字通り、連続技や必殺技を重ねられたときに逃げる、緊急回避に使う。A＋Bボタンを同時に押すだけでよい。残り0ドットの体力で、起き上がりに必殺技を重ねられたときなどに有効だ。

ただし、完璧に技を重ねられると移動した瞬間に当たってしまう。ボタンを押したと同時に無敵になるわけではないので注意しよう。

戦法③…ライン移動してきたところを迎撃する

返しづらいライン移動攻撃だが、時と場合によっては返すことが可能だ。

たとえば、アンディやテリーのパンチのライン移動は、しゃがんでいると当たらない。これを利用して、ぎりぎりまで待ってしゃがみパンチなどで空中で落とせる。他の場合でも、避け攻撃で落とせることがある。

また、敵のライン移動攻撃を左右によけて、技を当てる方法がある。チンに対してアンディが奥にいた場合、かわして立ち小キックでチンのライン移動を落とすことができる。内側に歩いてかわし、投げる方法もあるが、この場合は逆に投げ返されることが多い。意表をついていないと決まらないぞ。


しゃがみパンチで返せるぞ。


内側に動いてかわし、立ち小キックを着地前に当てる。

さらに具体的には、チンの太鼓腹打ちを出した瞬間にライン移動し、はずんでいるところを戻ってきて当てるなどの使い方がある。基本的なところは説明したので、あとはいろいろ工夫して実戦に役立てよう。

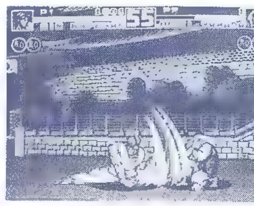
キャンセル技について

通常技を相手に当てた後、必殺技をすぐに出して通常技のモーションを省略することをキャンセルという。そして、通常技・必殺技の一連の組み合わせをキャンセル技と呼ぶ。例えば大足払い→パワーウェーブや、立ち小キック→ハリケーンアッパーなどだ。


ライン飛ばし攻撃を出してすぐコマンドを入力して…。

餓狼伝説2では、遠距離の立ち大キックを除き、ほとんどの技にキャンセルがかかる。ライン飛ばし→半月斬や、避け攻撃→超必殺技なども可能だ。

キャンセル技は、技と技のつなぎのスキが短いため、どんどん敵を追いこんで削っていくことができる。対戦で相手を追いこんでいくのに欠かせない技だ。ぜひマスターしよう。


半月斬！すぐ出る。体力を削り取れるぞ。

餓狼伝説2の対戦ダイアグラムをまとめてみた結果、このようになった。全体的にはアンディが少し抜き出ているが、チン、東も強く、決定的な差はない。最近はキム、テリーもパワーUPしてきており、ベア以外に力の差はあまりないといってよいだろう。自分の好きなキャラを最強の座に押し上げよう。

対戦ダイアグラム

	アンディ	チン	東	舞	十平衛	キム	テリー	ベア
アンディ	—	6	5	6	7	6	6	6
チン	4	—	5	5	7	6	5	8
東	5	5	—	4	5	6	5	9
舞	4	5	6	—	5	6	6	4
十平衛	3	3	5	5	—	4	6	7
キム	4	5	4	4	6	—	5	8
テリー	4	5	5	4	4	5	—	6
ベア	4	2	1	6	3	2	4	—

キャラ別に一言

42 王者はアンディで決まりか
40 基本性能の強さが光る
39 避け攻撃が強力
36 足払いと超必殺が強い
33 守りが固いが決定力を欠く
36 技の威力は抜群
33 キャンセル技の使いこなし次第
22 舞以外にはかなり苦戦

「本気で相手をさせてもらうよ」

アンディ・ボガード

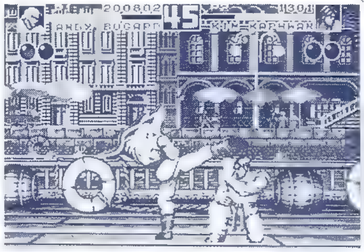
キャンセル飛翔拳&斬影拳で攻めたてよう。

FRS-NO

飛翔拳で、先手必勝!!

対戦では、斬影拳とともに対を成すほど重要な必殺技が飛翔拳だ。

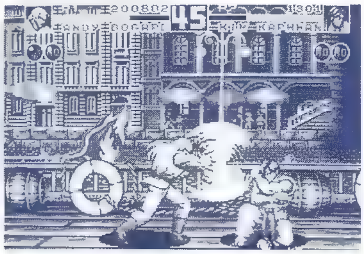
この技は、ほかの7人で飛び道具を持ったキャラの中でも特に利用価値が大きい。



小技を2～3発ガードさせて…、

小の飛翔拳は弾の速さは遅いが出すまでのモーションに隙が小さく、強はその逆である。このため、小をメインに組みこんだ闘い方を考えよう。

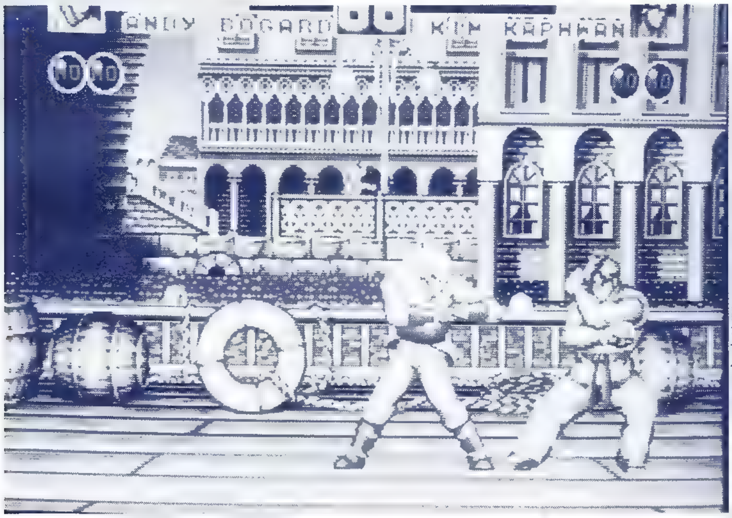
対CPU戦で多用した斬影拳だが、この技も対戦で非常に使える攻撃手段といえる。しかし、乱用は禁物。



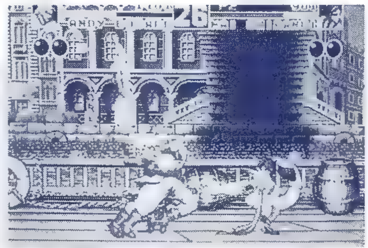
仕上げにキャンセル飛翔拳。

事実、斬影拳（小）のあとにしゃがみ小足払いをガードさせてキャンセルをかけつつ斬影拳を出す、の繰り返しという戦法も存在するが、これだけでは、勝ち続けるのは難しい。相手は返す手段がいくらでもあるのだから…。

さらに、斬影拳は足もとが極端に弱いというウィークポイントがある。対戦では、斬影拳は出しおしみしておいて、忘れたころにキツーイ一発をお見舞いするのが効果的といよう。何が何でもすぐ斬影拳に頼るのは考えものだぞ。



使うときは小のほうをメインに。



気をつけよう足ガラ空き斬影拳。

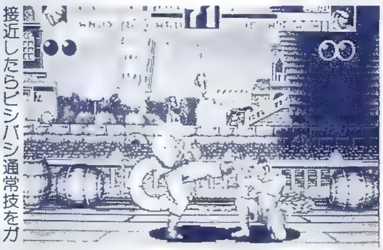
飛翔拳5：斬影拳3：昇龍弾1：空破弾1、が対戦での必殺技の使用頻度（使える順）と覚えておこう。

昇龍弾は相手がこちらの起き上がり時に攻めこんできたとき有効。ダッシュ二本やジャイアントボム等も返せるぞ。

キャンセル飛翔拳はこう使え!!

その基本ともいえる、キャンセル飛翔拳のやり方について。

ここで注意をひとつ。最後のキャンセル飛翔拳は、いくらキャンセルをかけても返し技をくらう可能性が十分ある。



接近したらビシバシ通常技をガードさせる。

跳びこみやライン移動、斬影拳をガードさせた後などの極めて接近した状態から…

例Ⓐ立ち小パンチ→立ち小キック→しゃがみ小キック→立ち小キック飛翔拳

例Ⓑ立ち小パンチ→立ち小キック飛翔拳

例Ⓒしゃがみ小パンチ→立ち小キック→立ち小キック→飛翔拳

…というように、最後のキャンセル飛翔拳がいつくるかを相手に読みにくくさせることが重要。フェイント命。バリエーションは多いほうがいい。

ライン移動を使いこなせ!!～対処法～

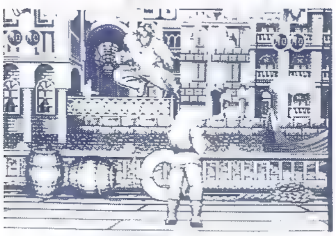
対戦では、さらにライン移動の要素が重要となってくる。アンディの場合でも、ほかのキャラ同様に重要だ。

まず、相手のほうから他ラインに逃げた場合。

このときは、間髪入れずにこちらもライン移動で追う。

ただし、相手のほうが先に着地するわけだから、反撃にも備えなければならない。必ず、レバーはガード方向に入れておこう。

つぎに、自分が先に移動した場合。このときは相手も追ってくることが考えられる。

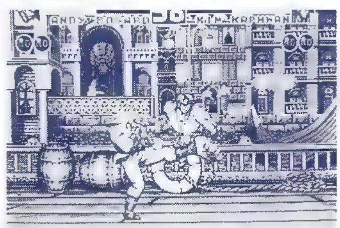


相手が追ってきたら…、

相手がアンディの向いている側に跳んでくればいいが、いわゆる背中側に跳ばれた場合（または自分から動いてそういう状態になったとき）の対処法について。

相手が着地する寸前に、立ち小キックを置いておこう。

わざと、このような状態にすると効果大だ。

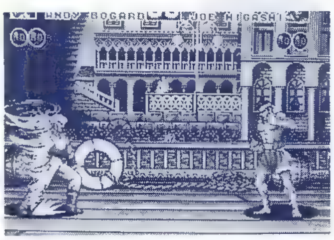


ちょっと動いて立ち小キックで撃墜。

完全無敵!?避け攻撃

どのキャラでも強力な避け攻撃。アンディのそれもまた同じ。しかもほかのキャラとは一味違うぞ。なんと、速い速度であればすべてのキャラの飛び道具全部すり抜けることができるのだ。

もちろん、相手の必殺技や跳び蹴りに合わせてもよし。



このあと挑発すればなおよしって。

参考・間合い別攻撃見本

■遠距離時…

こういうときは、飛翔拳連

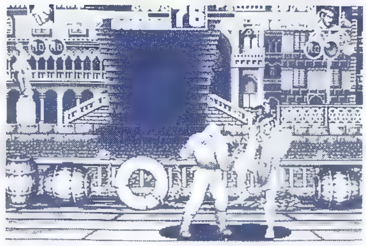
射でOK。メインは小でいいが、ときおり大も織りまぜよう。相手が、ガードや垂直ジャンプばかりするようなら、いきなり斬影拳か、挑発キャンセル(?)空破弾で応戦だ。

■中間距離時…

立ちや、しゃがみの小キック、しゃがみ大キックなどで牽制しつつ、飛翔拳や斬影拳などで攻めたてる。この間合いは相手の足払い系が怖いので、うかつな必殺技の連発は命取り。

■近距離時…

とにかく、小技系を間髪入れずガードさせまくる。仕上げにキャンセル飛翔拳。この間合いは、もろにアンディ使いとしての能力が問われるぞ。



技・技のつなぎは素早く!!

キャラ別攻略

VS テリー・ボガード



足払いとライジングタックルに注意!!

結構、テリーの足は長いので、こちらの技の出かかりを止められたりしないように気をつけよう。

常にテリーをガード状態にさせるのが理想といえるが、それは、イコール、テリーは常にためているということを意味する。すなわち、ライジングタックルをいつでも撃てるということだ。特に飛翔拳を撃つときに注意しておこう。

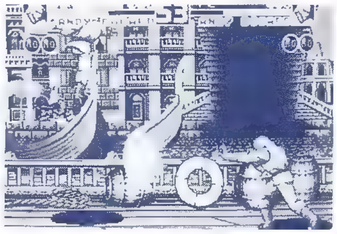
VS アンディ・ボガード



ライン移動が勝負の決め手

同キャラ戦なので、お互い相手の行動は読める。読めるのだが、同キャラゆえのやりにくさが問題。まず、相手の斬影拳は、しゃがみ小キックで止められる。飛翔拳は、タイミングよくしゃがみ大キックを出せばよけることができる。

あまりにも飛翔拳ばかり撃ってくるようなら、ライン移動後、すぐライン攻撃で帰ってこよう。



飛翔拳ばかりきたらライン移動で反撃。

VS 東丈



避け攻撃に気をつけよう!!

東の避け攻撃は超強力。こればかり狙う東使いもいるのでむやみに技を出すのは危険。



うかつに必殺技で手を出そうものなら、この通り…。

かといって、待てばいいのかといえばそうでもない。こちらが待ちにまわったと見極めるや、ハリケーンアッパーで攻撃に転じてくるからだ。

相手が「避け東」タイプなら、攻めと待ちを切りかえつつ闘おう。

VS ビッグ・ベア



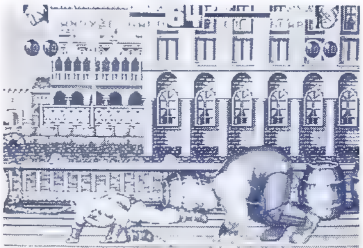
「G・ボム」を止めろ!!

ベアのうざったいG・ボム。こいつを止めるには近い位置で、しゃがみ小足払い連打だ。

また、ベアに気をつけたい点はくらい投げ。特に、こちらが跳びこむときに気をつけよう。

ベアは、出す技出す技すべて動きがトロイのが決定的な弱点だ。間合いが近いときは足技で動きを封じてしまおう。

起き上がりにG・ボムを重ねられたら、昇龍弾でOK。



小足払いでストップ・ザ・Gボム。

VS 山田十平衛



「ひしょーけん、ひしょー!…」

十平衛には間合いを十分に開けて飛翔拳連射。センベイを投げてこようが構うな。とにかく飛翔拳。跳びこんできたら、しゃがみの大足払い。

スライディングで抜けられたら、一呼吸おいて斬影拳(スライディングから立ち上がるところに当たるように)。

ライン移動で逃げたら、転がって追い、再び飛翔拳連射。

もし、接近されたら、足技キャンセル飛翔拳(または足払い)で間合いを広げよう。

VS チン・シンザン



飛翔拳連射は危険!!

チンには飛翔拳連射は禁物。チン側はこちらの飛翔拳を見てから大太鼓腹打ちを出しても、アンディの飛翔拳硬直中に当てることができるからだ。

チンのもうひとつの必殺技の破岩激は、近距離ならば、しゃがみの小足連打で止めることができる。近い間合いのとき、3〜4回出して牽制しよう。飛翔拳は出すときは必ずキャンセルをかけよう。

VS キム・カッファン



飛翔脚に警戒せよ

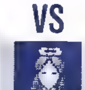
キムで気をつける中でも特Aクラスの要注意技があるが、それが飛翔脚だ。

妙に、近い距離から出されると、めくり状態になって逆ガードしなければならない。

うまくガードできたら、キムが戻っていくところを一瞬待って大斬影拳をヒットさせることができる。

キムの足は、長いのでアンディの必殺技を止めやすい。必殺技の連発は避けよう。鳳凰脚は蹴りか昇龍弾で返そう。

VS 不知火舞



リーチの長い攻撃に要注意

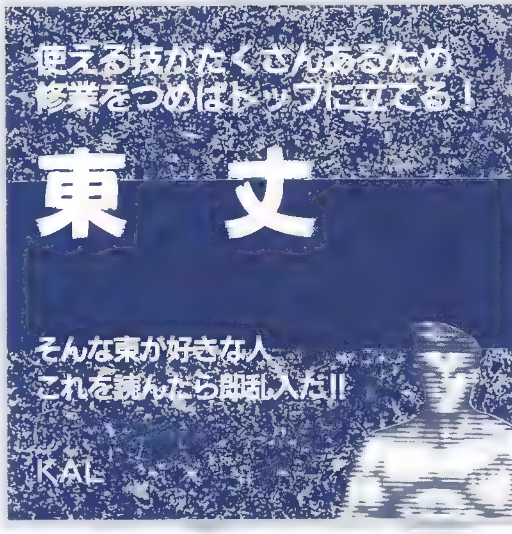
アンディの飛翔拳や斬影拳は、技の出かかりが弱い。必殺技を単体で、攻撃リーチの長い相手に仕掛けるのは大変危険である。舞も、リーチの長いキャラの一人なので、(しゃがみ小パンチなど)、なるべくキャンセルをかけて攻撃を加えたほうがいいだろう。

ムササビの舞は、昇龍弾で撃墜しよう。

こちらとしては、足払いで相手の動きを牽制しながら攻撃をしかけよう。



アメリカの神童にそんなもの効かぬわ。



対戦における基本とはいかなるものか。ここではそういった基本について書いていこう。

接近時と遠距離時の闘い方の違い・基本編

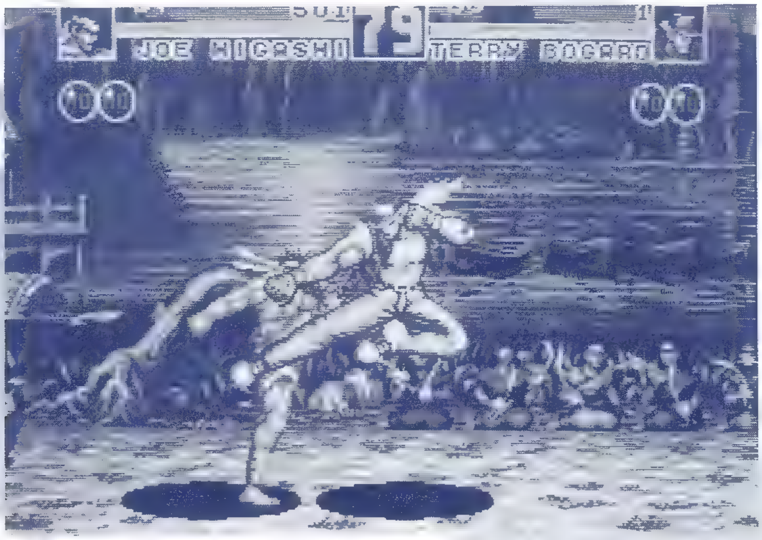
敵と離れている場合は、迷わずハリケーンアッパーを使う。スラッシュキックという突っ込み型の必殺技もあるが、特殊な状況におちいるか、趣味でもない限り使う必要はない。立ち小パンチなどのフェイントを交えつつ小と大のハリケーンアッパーを連発し、相手を押していくのだ。立ち小パンチのフェイントをするときには、いっしょにレバーを後ろ→前と動かしながらやると、相手が攻撃しようとしたところに避け攻撃が入ることがあるのでおススメだ。これはおもに中間の間合いで使えるのだが、接近戦でももちろん効果抜群だ。

ハリケーンアッパーを跳び越えてきたり、フェイントにかかって跳んできたら、すべて避け攻撃で撃墜する。まだ避け攻撃に自信のない人はスライディングで代用しよう。ただしテリーの舞に対しては立ち大キックのほうがいい（もちろん避け攻撃がベスト）。

遠間から跳び込んできたなら、立ち小キックがいい。当然タイガーキックが出せるならそちらのほうがいいぞ。

次に敵と近い間合いでいるときだが、立ち小キックと避け攻撃を主に狙っていき、相手によってライン飛ばし攻撃やスライディングなどを混合して闘う。が、特にタイガーキックとスライディングを出すタイミングには注意すること。読まれると反撃が怖いからだ。

東の対戦における基本的な説明はこんなところだが、跳び蹴り（大・小両方）や、しゃがみパンチ（大・小両方）も強い、というのを付け加えておこう。



東を使うならこれは絶対極めよう。



こうなっては失格。

VS テリー・ボガード



ハリケーンアッパーで押せ！

大足払いとそこからのキャンセル技、それと立ち大キックが強敵のテリー。避け攻撃でパワーウェーブを抜けられないといった細かい点からも闘いづらい相手といえる。

リーチでは劣るので、ここは接近戦は避け、遠くからハリケーンアッパーを連発して闘う。跳び込みへの対処法は基本編を参照のこと。中間距離でうかつにハリケーンアッパーを出せないような状況では、うろうろしながら小パンチなどを出し、バーンナックルやクラックシュートに避け攻撃を合わせることに集中しよう。一つ注意したいのは、接近戦のとき、テリーの大足払いとライジングタックルの届く間合いには入らない、という点だ。ただ、うまく大足払いを空振りさせることができれば、その後に避け攻撃やスライディングが入る。立ち小キックをペチペチやるのも相手にとっては嫌な攻撃だ。


これを狙う。

テリーの2ドット削り法
（パワーウェーブをガードさせつつのクラックシュート）に対しては避け攻撃を狙っていくが、けっして無理はしない。それから、接近戦時のパワーウェーブに対しては相うち覚悟で避け攻撃を当てよう。こちらの避け攻撃がヒットすれば相手はダウンするため、その後のペースをつかむことができるからだ。

VS アンディ・ボガード



避け攻撃命！

スタートの間合いは東の間合い。常に避け攻撃を狙う。対アンディ戦はこれにつきるといってもいいぐらいだ。これに加えてライン飛ばし攻撃キャンセルハリケーンアッパーでアンディを近づけないようにするのだ。もし一回でも斬影拳をガードして（もしくはくらって）しまったら、無理にタイガーキックなどは狙わず、小足払いや避け攻撃、ライン移動逃げのチャンスを


避け避け避け〜！

THE BATTLE OF DESTINY

うかがう。遠い間合いになったらハリケーンアッパーで押すのだが、空破弾には警戒すること。
もうとにかくアンディがピクリとでも動いたら避け攻撃→キャンセルハリケーンアッパーだ。

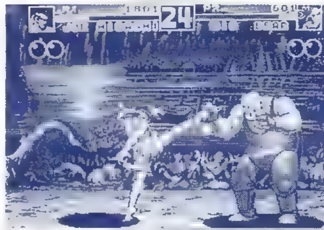
VS 東 丈
先読み勝負！

ハリケーンアッパーの撃ちあいと、それを先読みしての跳び込み。これがメインの対決になる。接近戦では対テリー戦同様、ハリケーンアッパーと相撃ちOKで避け攻撃やライン飛ばしを狙うが、スライディングには要注意!!だ。当然立ち小キックも使うこと。


先読み重要。

VS ビッグ・ベア
立ち小キックモード発動

立ち小キックがギリギリ届く間合いで闘う。狙うのは当然立ち小キックキャンセルハリケーンアッパー。あとはとにかく立ち小キックを連発するのだ。時々フェイントをまぜたり待ってみたりするとグー。追い込まれたときは、落ち着いて避け攻撃とタイガーキック、スライディングを狙う。決して無闇にハリケーンアッパーを連発しないこと。


ちょうどこれぐらいの間合い。


一撃でドゴッ!!と減るのでこうならないように。

VS 山田十平衛
ライン飛ばしと避けを狙え！

立ち小キックがあたらないので、主に避け攻撃キャンセルハリケーンアッパーで闘う。十平衛がためているかどうかをよく見ていればそれほど難しいことではないはずだ。これに加えてライン飛ばし攻撃とスライディングを時々使うようにして、中間距離をものにするのだ。
起き上がりにダッシュ二本背負いを重ねられたら、大のスラッシュキックで抜けよう。



センベイの瞬間にあてるのも楽。

VS チン・シンザン
すべての技の使いどころだ

うかつにハリケーンアッパーを撃てないため（ハラがくる）、チンに対しては中間～接近戦で勝負する。
やはりメインは避け攻撃と立ち小キック、たまに出すライン飛ばし攻撃とそれからのキャンセルハリケーンアッパーだ。近距離からの氣雷砲はスライディングをすぐに出せば転ばすことができる。あとは、遠間からの大跳び蹴りなども強力だぞ。


くぐ～る、くぐ～る氣雷砲。

VS キム・カッファン
立ち小キックモード再発

基本的な闘い方はビッグ・ベア戦とほぼ同じだ。ハリケーンアッパーはキャンセルからのみ出すようにしよう。多少ライン飛ばしと避け攻撃の使用頻度は上げること。とにかく立ち小キックだ。

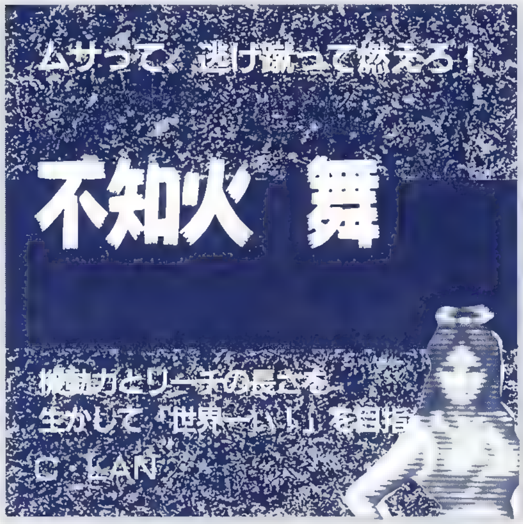

立ち小キックを多用しよう。

VS 不知火 舞
最難敵！ハリケーンアッパーにかけろ!!

最も嫌な相手だ。ライン飛ばしや避け攻撃を狙っていると、ことごとく大足払いで転ばされ、立ち小キックはしゃがんでいる舞にはあたらないのだ(十平衛と同じ)。これはもう離れてハリケーンアッパーを多用し、少しずつでもダメージをあたえていくしかない。あとは相手が必殺技を出そうとした瞬間や大足払いを空振りしたところへ避け攻撃やライン飛ばし攻撃を入れる。これに神経を集中しよう。
足の先をあてるようにして大跳び蹴りで跳ぶ方法もあるにはある。ムササビの舞は、ガードしたあと投げ返しにいく。逃げ蹴りをくらってもレバーを前に入れスライディングをだせば転ばすことができるぞ。
恐怖の超必殺忍蜂は避け攻撃で落とそう。



この長い足がさぁー。



舞のヒ・ミ・ツ

舞は足が早くて小回りが効くため扱いやすいキャラだ。このスピードも舞が強い理由の一つではあるが、何といっても…、

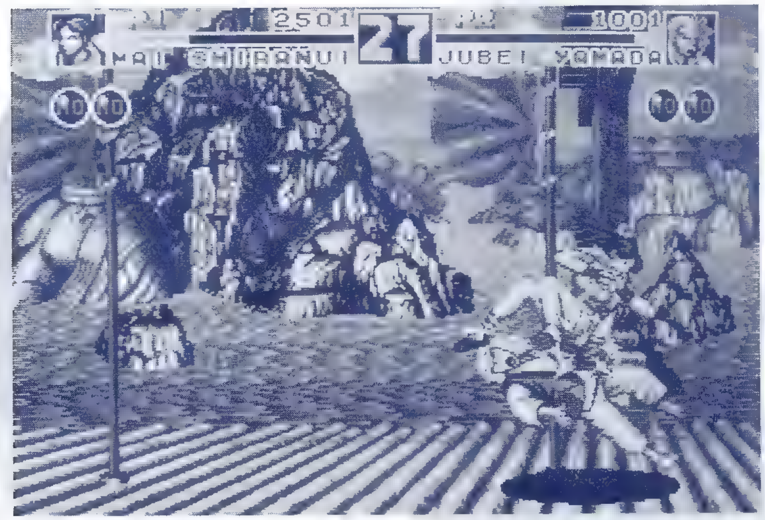
超必殺技が使えすぎる

ことが舞の強さをより確かなものにしているといえる。基本性能でもそこそこ強く、一発逆転も可能なキャラ、それが舞だ。

とにかく大足

舞の闘い方は、相手によらずだいたい同じである。それは、相手とつかず離れずの位置を保ちつつ、大足払いを狙っていく、という戦法だ。ときおり龍炎舞、天水の舞（ライン飛ばし攻撃）などを交えて攻めよう。

花蝶扇は間合いが遠いときに様子見で使ったり、起き上がりに重ねておくぐらいしか使い道がないようだ。これは、扇子を投げた後、次のを取り出すまでの間がかなりあるのでスキができてしまうためだ。



めくりで当たる必殺忍蜂。ラッキー。

このため、キムの飛翔脚などの格好の的になってしまう。また、キャンセル技として使う場合も注意が必要だ。硬直時間中に小技やスライディング、避け攻撃などをくらってしまうぞ。

必殺忍蜂は、主に奇襲に使うことが多くなる。相手がしゃがんでいるとめくりで当たることが多く、また返し技を出されることもそうはないので意外に使える技だ。

使用頻度の高い技集

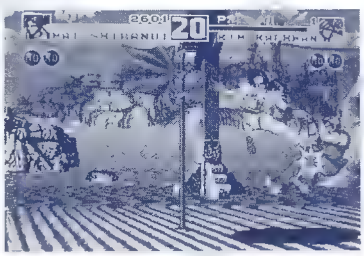
まず対空兵器。確実に落としたいのなら立ち小パンチがいい。相撃ちになることはあれど、まず負けることはない。相手の下に入ってしまえばほぼ完璧に返せる。ほかにはしゃがみのパンチも意外に使える。チン・シンザンの跳び蹴りや東丈の跳び小キックなどには負けてしまうが、それ以外はほとんど確実に返すことができる(相撃ちあり)。立ち小パンチより有効なので、とっさに出せるようにしておこう。大キックや昇り蹴りも強く、舞は対空兵器に恵まれたキャラといえよう。



ほー、こんなんで返せるの。へー。

跳び蹴り→逃げ蹴りのコンビネーションも汚いほど使える技。逃げ大蹴りは、しゃがんだ相手に入るため(舞、十平衛、アンディ、東を除く)、気絶寸前の相手につかつか歩いていって逃げ蹴ると大抵ピヨってくれる。小キックの逃げ蹴りは全キャラに入る。ムササビの舞、超必殺の後の投げ返し防止にも逃げ蹴りが有効だ。

ムササビの舞は一見サギーな技と思われがちだが、実はあまり使えない。スライディングはくらうし空中投げはくらうし…ガードされると投げ返されるときもある。このとき・きもあるというのは、ムササビの舞の軌道によるということ。斜めからすっ飛んでいくようならば逃げ蹴りが勝つ場合が多い。この理論をもっと平たくいうと、打点が高いときは投げ返されやすく、低い位置で当てれば着地時に相手との距離が離れているために投げをくらいにくい、ということになる。ただしキャラによっては簡単に投げ返されるし、キムに至ってはガード鳳凰脚をくらうのであまり使わないほうがよい。



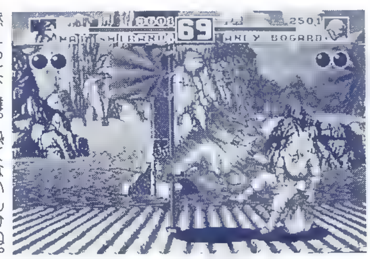
そりゃっ!気絶したわアハ。



ピヨリそうなら…。

超必殺忍蜂イイイ!

この技は全超必殺技中、最も手軽に使えるのではないだろうか。一回ガードさせればガシガシ相手の体力を削れるし、返される可能性も低い。体力の減ったキムは別として、テリー、チンなどには落とされてしまうが、もし返されても大したダメージにはならないのでガンガン使える。タイガーキックや昇龍弾で落とされると辛いが、そうそう反応できないものだ。コマンドも難しくないのでグー。



燃える女、舞。熱くないんかね。

キャンセルを使え!

キャンセル技を無理に使う必要はないが、使えればより自分のペースで闘うことができるぞ。例えば、対空兵器のしゃがみ小パンチ十龍炎舞、またライン移動攻撃から立ち小パンチ忍蜂で裏に回って小足払い龍炎舞などなど。別にキャンセル技を使わなくても大きく変わるわけではないが、やっぱロマンを追い求めたいよね。そう、キャンセル技はロマンなのだ。

キャラ別攻略

ではキャラ別に闘い方を見ていこう。基本的な攻め方はどのキャラに対してもあまり変わらないので重要な部分をまとめてみたぞ。

VS



テリー・ボガード

リーチの長さを生かして先手を取れ!

テリーで怖いのは小のバー

THE BATTLE OF DE



スカり合う両必殺技。けっこう気楽に使えるね。

ンナックルとクラックシュート。間合いは思いっきり離して花蝶扇で攻めるか、こちらの技が当たる間合いで足払いを狙っていく。小パンチでピシピシ押していくのもかなり有効だ。もちろんライジングには注意。

一度テリーを倒したら、起き上がりに跳び込もう。ライジングは出るまでに少し時間があるのでタイミングよく跳べばガードできる。その場合は大キックで攻撃。跳び込んだ後は逃げ蹴りでもいいし(この場合小で跳び込むこと)、足払いで攻めてもいい。

また奇襲として忍蜂も使える。ライジングを出されてもスカることが多いからだ。

VS アンディ・ボガード

攻めと守りを使い分けよう

アンディの斬影拳からのラッシュがとにかく辛い。斬影拳はしゃがみで歩けばスカることがあるので、そこを投げてしまうこともできる(斬影拳をガードしてからでも、少し歩いて投げることができるが、タイミング辛し)。しかし斬影モードになったらライン移動でいったん逃げるのが望ましい。

やはり足払いをメインに攻めよう。忍蜂は×。やや逃げ腰で闘わねば勝負にならないのが辛いところ。

VS 東 丈

遠くでハリケーンアッパー撃ちまくりの東に対しては、うまく跳び込むかライン移動でかく乱しつつ何とか近づこう。逆に接近戦を得意とする東なら、ギリギリ先が当たるように大足払いで攻めるといい。対テリーのように立ち小パンチでピシピシ押すのも有効だ。タイガーキックは投げにいかずに足払いや立ち大キックを狙ったほうがいい。タイガー連発にひっかかってしまうことがあるためだ。

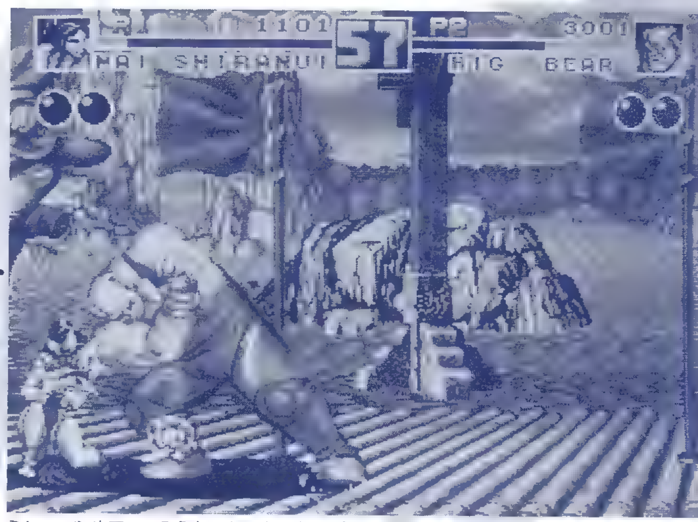
東の起き上がりにはテリー同様跳び込める。

避け攻撃には十分注意すること。

VS ビッグ・ベア

実は超強敵! 勝ち目はあるのか?

問題はいかにジャイアントボムを処理するか。それがすべてだ。一方的に返せる可能性がある技は2つ。天水の舞と跳び蹴り(逃げ蹴り)だ。しかしどちらも相撃ちになることが非常に多い。相撃ちを続けると当然舞が先にやられてしまう。ライン移動も駆使してキャンセル技で削りながら何とか勝機を見いだそう。しかし辛過ぎ。



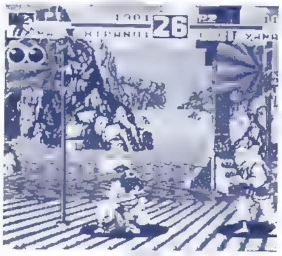
うわー、やめてー。こうなったらとりあえずライン移動だ。

VS 山田十平衛

やはり大足払いで…

接近戦を挑もう。注意すべきはセンベイとスライディング。ライン飛ばし、すかし熊殺しなどの奇襲にも注意しダッシュ二本は起き上がり忍蜂に逃げることができる。

なお、ムササビはスライディングや空中投げで返されてしまうが、もしガードさせたら逃げ小キックを出そう。投げられることは絶対にない。


センベイは歩いてくぐれるのだ。知ってた?

VS チン・シンザン

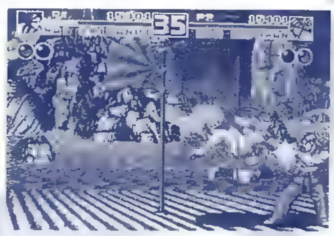
素早さでかく乱しろ

ラッシュがかけられないのが難。チンの避け攻撃、そして破岩激が強力なため、なんとなく攻めあぐねてしまう。小破岩激をガードした後は立ち大キックが入るので覚えておこう。

VS キム・カッファン

ガンガン行けえー!

キムの必殺技は、どれも出かかりが弱いのでどんどん跳び込んで攻めまくれる。飛翔脚をガードしたら、大の忍蜂を出そう。とにかく攻めろ。ただし、赤くなったキムに超必殺とムササビの舞は絶対に使わないこと。乱舞を確実にくらってしまう。


これをやっちまうと…、



アタタアタタ…と、こうなってしまうわけ。

VS 不知火 舞

おわりの言葉

やはり立ち小パンチ、足払いをメインに行こう。跳び込みも使える。持てる力のすべてを持って臨むのだ。

使いやすくて強くて紅一点の舞。こりゃ使えっていってるようなもんだよね。実は思ったほど舞を使っている人は少ないのだけれど、もー使うしかないね。

飛び道具を持たず、やられ判定を大きく、超必殺技も一見使えない。

キム・カッファン

しかしこんな奴だからこそ、対戦で勝ち抜いてみたいと思わないか？

KAL



キム・カッファン。飛び道具がないのに体のやられ判定が大きく、通常技も一見すると使えないものばかりだ。だが、一発一発の破壊力はたいそうなもので、逆転勝利も珍しいことではない。

ではその、キム・カッファン勝利への道を解説していこう。

ライン飛ばしで相手の出鼻をくじけ

ここでは基本を説明する。各キャラ別の細かい対処法はそれぞれの項を参照のこと。

対戦におけるキムの基本はなんといってもライン飛ばし攻撃にある。とにかくリーチが長く威力があるからだ。中間の間合い（スタート時の間合いくらい）でおもむろにライン飛ばしを出すだけでも意外と効果的だ。このライン飛ばしで別のラインへいってしまった相手の起き上がりめがけてパンチボタンで突っ込むか、すぐに転がって追いかけるかは本人の判断しだい。しかし、次からのキャンセル技を組み込むのなら、起き上がりめがけてパンチで突っ込んだほうがいいだろう。



相手から見たキムの嫌な点といえば、コレ。

では次に、ライン飛ばし攻撃にキャンセルをかけて大の半月斬を出してみよう。C+Dボタンを押した直後（ほとんど同時くらい）に半月斬コマンドを入力してキックボタンを連打するだけでいいぞ。たとえライン飛ばしをガードしたとしても、直後に襲ってくる半月斬を回避することは不可能に近い。しかも半月斬は威力があるので、ガードしてさえ小パンチ一発分は削れるのだ。ライン飛ばしキャンセル大半月斬、これを対戦キムの基本中の基本とする。これを常に狙いつつ、中間距離をうろつくのだ。

次はキムの十八番、飛翔脚の使い方だ。基本的にはあまりこの技は使わない。ガードされると、反撃可能な相手から確実におつりをもらってしまうからだ。狙うのは相手が飛び道具を撃った瞬間。この瞬間に斜め前に跳んで低空でだす。この技はある一定の高さ以上にいればどのタイミングでも出せるのだ。また、相手が油断していると思えば、中間距離から少し前進して跳び、〝めくり〟を狙って出すのだ。画面の端で相手を転ばしたときなど、その起き上がりにめくり飛翔脚をだせばそのまま決まることも多い。ただしこの技は、一回決まると二回目はないものと思ったほうがいい。たとえめくりだろうと相手は相当警戒し、確実にガード→反撃にくるからだ。残りタイムが少ないときや、とどめの一発に、一撃必殺の気持ちで出そう。



ぐはっーこれだから…。他にも色々返されるぞ。

基本説明の最後は対空技だ。これは立ち大キックがいい。多少近い間合いなら立ち大パンチで出る回し蹴りが強い。

相手に跳び越されて後ろに回られたときは、落ちついて立ち小パンチか大足払いを使おう。飛燕斬は無理に使わないほうがいい。むしろ地上戦で相手の鼻っ面を引っ掛けるようにしてたまに出す程度でいいのだ。

応用…キムは考える それが勝利への近道

基本からくるバリエーションを書いていこう。

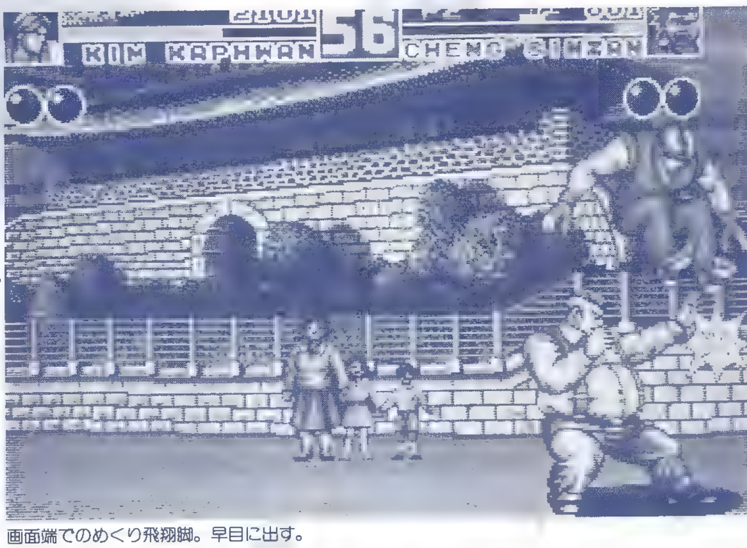
接近戦では立ち小パンチが強く、立ち小キックなどをからめたキャンセル小半月斬が使える。自信があるなら立ち大パンチキャンセル大半月斬も狙おう。ものすごい時間差で相手を襲える。

ライン飛ばしをだしたあと、一瞬間をおいてもう一度ライン飛ばしをだすのもいい。相手は一度目のライン飛ばしのあとキャンセル半月斬がくるものと思ってガードするのだがこない。アレ?と思って動こうとしたところへ二発目がくるってわけだ。

飛翔脚をギリギリ相手にあたらず目の前で着地してしまうような距離でだし、着地したと同時に投げてしまう、という変則的な攻めもある。が、これも決まって一回か二回がいいところ。多用は避けよう。

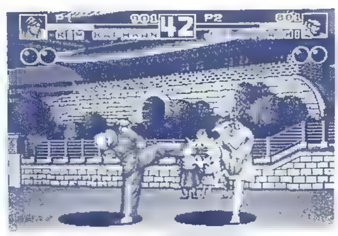


相手の体力がわずかになったらこれだ!!

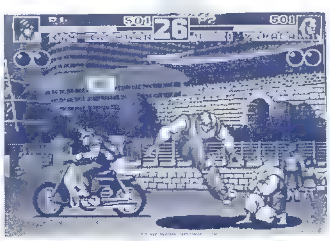


画面端でのめくり飛翔脚。早目に出す。

半月斬をだしたあとや転ばされたあとなど、しゃがみガード状態で小足払いを3・4回だし、おもむろに飛燕斬をだす。ただこれだけなのだが、あまり使われていない割にはいい戦法なので書いてみた。ただ見た目にセコく、やはり二回・三回も決まるものではない。



この当たりどころがヘン。だから使える。



まさに不意打ち。二度以上使うな。

キャラ別対策

VS テリー・ボガード



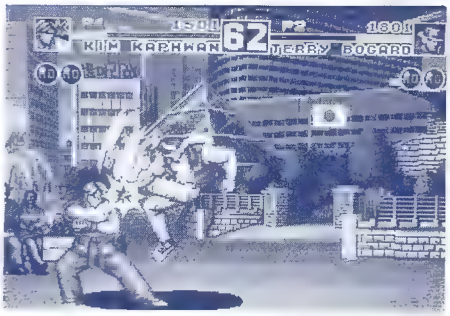
ライジングタックルに注意

2ドット削り法、ライジングタックルがあるため強敵といえる。

THE BATTLE OF DESTINY

パワーウェーブのモーションが見えた瞬間に飛翔脚に行くのがいいが、反応速度に自信のない人や距離が遠いときはライン移動で逃げるか、素直にガードしよう。テリーがしゃがんでいるときには絶対ライン飛ばし→大半月斬はださないこと。ライジングタックルで返されるからだ。小技からのキャンセル小半月斬ならガード→ガードなのでよい。

ライン飛ばしを一発一発確実にヒットさせ、地道に闘うほかない。バーンナックル・クラックシュート・ライジングタックル・パワーゲイザーのあとに必ず鳳凰脚が入る。



必ず入る鳳凰脚。ガードの瞬間から入力。

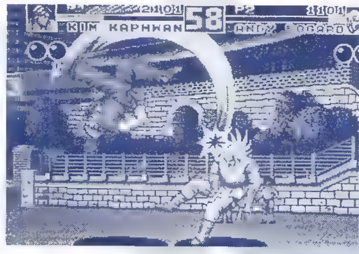
体力が赤くなってからは、いつでも鳳凰脚コマンドを入力できるよう、気をひきしめること。

VS アンディ・ボガード

ライン飛ばし→半月斬の餌食!?

基本に忠実に闘えば楽な部類の相手だ。スタート直後はとりあえずっていう感じでライン飛ばしを出しておくのがいいだろう。斬影拳→足払いに対しては、大の飛燕斬が入る。コマンドの入力は早目に。ただ何か技をだしてくれないと不発に終わるので、これは読みあいとなる。

昇龍弾・空破弾のあとに鳳凰脚が入るぞ。



斬影拳ハメに対しては大飛燕斬だ。

VS 東丈

相手の腕によって難度が激烈に変化

やはり基本どおりやれば問題はなさそうだが…。実はある。東プレイヤーが避け攻撃や立ち小キックと、そこからのキャンセルハリケーンアッパーを使ってくる相手になるとこちらの攻撃がほとんど返されてしまう。めくり飛翔脚もタイガーキックで返されてしまうので、これは本当にキム使いの実力を試される組み合わせといえる。すべての基本と応用をもって闘うのだ。

鳳凰脚はタイガーキック・爆烈拳・スクリューアッパーのあとと入る。


東は常にこれを狙っている。つけこむスキはないのか…?

VS ビッグ・ベア

いい練習台。対空技も忘れるな

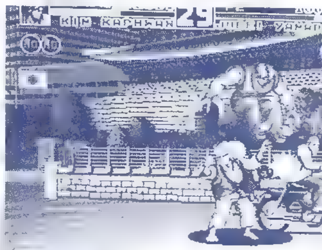
すべての基本技と応用技の練習にもってこいの相手だ。いろいろやってみよう。ちなみに、半月斬は対空技にもなるので、ここで練習しておこう。


きちんとこの技使ってるかな?

VS 山田十平衛

めくり飛翔脚をマスターせよ!

真上に落ちるように飛翔脚をだすと、十平衛は前かめくりかわからない。これがよく入るのだ。ただ、ガードされた場合はダッシュ二本背負い対策で、着地の瞬間にライン移動で逃げよう。相手のタイミングが悪ければ逃げることができる。他にも、大足払いでもセンベイをかわせる。知っていると得だ。鳳凰脚を入れるチャンスはまずない。


これのチャンスを常にさぐるのだ。


起き上がりのダッシュ二本背負いは飛燕斬で。

VS チン・シンザン

地道に闘え

ほぼ対テリー戦と同じ。大のキャンセル半月斬は破岩激で返されてしまうので、小関係で攻める。テリーよりはめくり飛翔脚を狙いやすいのが救いだ。大太鼓腹打ち・破岩激のあと余裕で鳳凰脚が入るぞ。

VS キム・カッファン

実力勝負!

基本・応用にしたがって闘おう。飛翔脚をガードしたら、少し前進してからの大半月斬が入る。鳳凰脚は飛燕斬・飛翔脚のあとに入る。

VS 不知火舞

最悪の相手!! 最終目標だ!!

舞の立ち小パンチと大足払いは強い。おまけに跳び蹴りのあと逃げ蹴りか大足払いか投げなのか、読みがハズれると周囲を跳び回られてひどいめに遭う。とにかくこれだ!!という方法はない。すべての能力を注ぎ込んで頑張るのだ。

ムササビの舞・超必殺忍蜂の直後に鳳凰脚が決まるぞ。舞の超必殺～は立ち小パンチかライン飛ばしか立ち小キックで返すのがいい(体力があるなら、ガード→鳳凰脚)。


ムササビも超必殺でも怖くないぜー



半月斬も足払いで返されてしまうこのヒドさ。

俺こそが主役だ！

テリー・ボガード

キャンセル技を使いこなして気持ちよく闘おう。負けてもいいから…。

C-LAN

頼むぜ！兄貴

街の対戦台を見ると、彼を使っている人は思いのほか少ない。無敵技あり、飛び道具あり、しかもリーチも長い。なぜみんな使わないんだよお。この記事を読んで、主人公筆頭であるテリー・ボガードぞの人を使おうかな?と思ってくれる人がいてくれればちょっとこりゃ本望だねって感じで書きました。

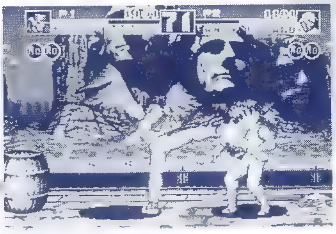
残念ながら、テリーは対戦において弱い部類に入ってしまうが、極端に苦手とする相手はいないので、欺されたと思って使ってみよう。

利用価値の高い技集

対戦で全般的に使える技を見ていこう。どれも覚えておいてソンはない（と思う）。

○立ち大キック（敵が遠い）

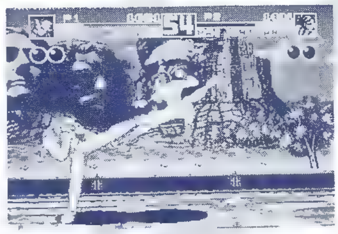
この技の利点は、何といってもリーチが長いこと。牽制の意味で使ってもいいし、パワーウェーブを飛翔拳やハリケーンアッパーなどで撃ち返されたときに硬直時間中に当てるのもこれがいい。注意点としては、出るまでは早いが戻りが遅いことで、スカッてしまうと返し技をくらいやすいことがあげられる。このキックはしゃがんだ相手にも当てることができるが、十兵衛にはスカッてしまうのであまり使わないほうがいい。


お一届く届く。長いねこれ。

○対空兵器

たまっていればライジングタックルで決まりだが、ため状態のテリーに跳んでくる相手はまずいないだろう。そこでライジング以外の対空兵器が必要となってくるわけだ。

お手軽なのが立ち小キック。これは間合いさえ間違えなければほとんどの跳び込みを落とせる。チン・シンザンの跳び蹴りだけは返せないので素直にガードしよう。


強力な舞の跳び蹴りもこの通り。

使えるキャラ、条件は限られているが、避け攻撃のライジングアッパーも確実な対空技だ。相手が小の技で跳んでくれば、全キャラに有効だ。ライジングアッパーは出るのが遅いため、舞のようなジャンプの早いキャラがテリーの頭に当てるように蹴りを出した場合は間に合わずに足元にくらってしまうので注意すべし（避け攻撃は基本的に上半身のみ無敵なのだ）。出すのが少し難しいのが欠点だ。

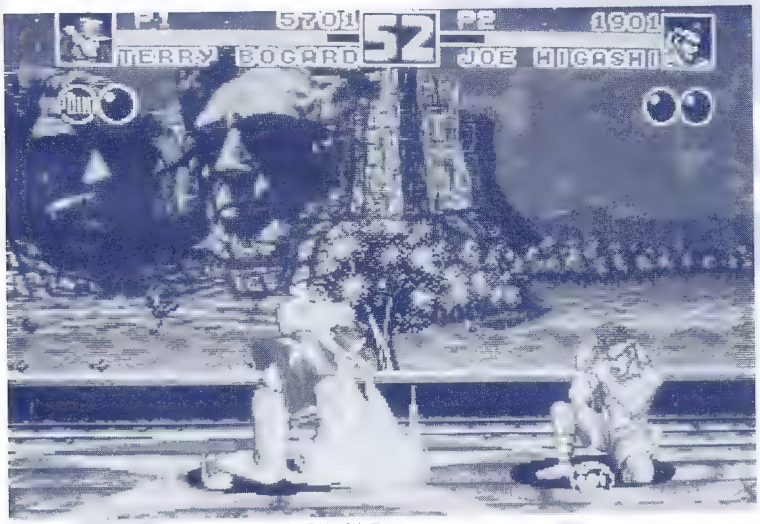
また大パワーを撃つと同時にためれば、跳んできてもライジングが出ることがある。

他には垂直ジャンプの大キックや、相撃ち覚悟のしゃがみ大パンチといったものもある。これらもうまく使い分けていこう。

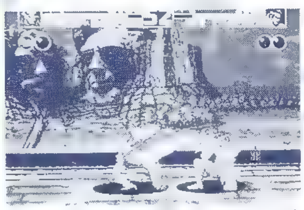

使いこなせれば強力なライジングアッパー。

○キャンセル技

「テリー使い」を名乗るにはこれは重要だ。おそらく最も使用するのが大足払いパワーウェーブだろう。テリーでキャンセルのかからない技は、先ほど説明した大キックのみ。ほかの技は、ライン飛ばしから避け攻撃に至るまで、すべてキャンセルがかけられる。これらを駆使して流れるようなラッシュをかけるのだ。例えば一例として、まず相手をライジングなどで転ばす。その起き上がりにパワーウェーブを重ねておき、クラックでかっ飛んでいく（いわゆる？ドット削り法）。そして小足→大足パワーウェーブ。近づいて大足バーンナックル→しゃがみ小パンチ→ライン飛ばしクラック…ってな感じだ。基本的に必殺技は小を使い、端に追いつめたときのみ大を使おう。ゲイザーも交えれば言うことなし（でもムズイ）。

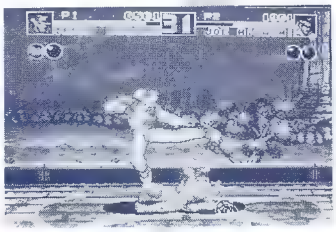


すると技の戻りがキャンセルされて必殺技が出る。


このときにちょうどコマンドの入力が終わっているように。

攻めテリーの基本

しゃがんでジリジリ歩いていく待ちテリー。守りは硬いが、これはいまいち攻め手に欠け、しかも美しくないので攻めテリーをお勧めする。間合いを取りながら前後に歩き、パワーウェーブ、小バーンナックル、立ち大キックなどを使いつつ接近してラッシュに持ち込みたい。ラッシュ中の注意は、昇龍弾などの無敵技、避け攻撃、スライディングだ。スライディングはライン飛ばしで一応すり抜けられる。また、パンチのライン移動は相手にしゃがまれるとすかるので注意が必要だ。


ほとんど運のみのスライディングすかし。

これはこう返せ！

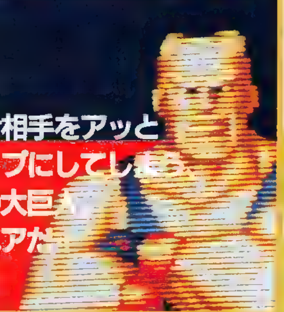
最後に技別の返し方を記してお別れだ。

・パワーゲイザー、スクリューアッパー…終わりのスキに立ち大キック
・超必殺忍蜂…立ち小キック
・残影拳…避け攻撃。もしくはライン移動で逃げる。
・バーンナックル…しゃがみ大パンチ（間合いに注意）
・大太鼓腹打ち…逃げ蹴り（かなり早め）


大太鼓は一応ライジングアッパーでも返せるぞ。

世界最強のパワーで潰せ！

ビッグ・ベア



力にものを言わせ相手をアッというまにスクラップにしてしまう、オーストラリアの大巨人それがビッグ・ベアだ
ももやん

一部では最弱と言われているビッグ・ベア。なんといっても技の出るスピードは遅いし、技の数も少ないし…。

基本は意外と少ないんです

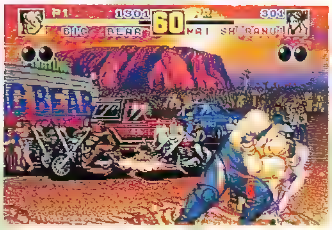
といってしまえば使えないキャラの筆頭に思えるが、実は操作しだいで使えるキャラに変貌するのだ。それがジャイアントボム（G・ボム）だ。こいつをマスターすれば、アンディ、舞、十平衛の飛び道具をすり抜けることができる。なぜなら、G・ボムは上半身分が無敵なのだ！これを使ってビッグ・ベアの恐ろしさを見せつけてやれ。

では、G・ボムをメインにした攻め方を書こう。G・ボムの最大の餌食となるキャラはアンディと舞だ。このおふたりは、これといってG・ボムを返す技がないので彼らの飛び道具のスキを見計らって出していこう。ただし、アンディが飛翔拳を出してからの昇龍弾のまにあう間合いでは出さないほうがいいだろう。どうしてもという場合は、大のG・ボムでタイミングをずらして空振りさせるのも手だ。

その他には、ジャンプ小キック、しゃがみ小パンチ、キャンセルG・ボムを大小で使い分けるとなお効果的だ。

もうひとつ、G・ボムでめくる方法もあるぞ。これは起き上がり無敵技のない相手に有効な技だ。やりかたは、相手を画面の端で倒し、起き上がるところに早めのG・ボムを出しておく。すると、簡単にめくることができるぞ。

ただし、G・ボムはすべてのキャラに使えるかというとそうではない。G・ボムは足元が弱いのでテリーのパワーウェイブ、東や十平衛のスライディングで簡単に返されてしまう。くれぐれもこの3人には使わないように。



強い強いぞビッグ・ベア！



ああっ！それはダメだっていったのに〜。

キックやパンチも強いんですよ

ベアのパワーは並ではないぞ。大攻撃を3、4発当てるだけで相手の体力を半分近くにすることができる。

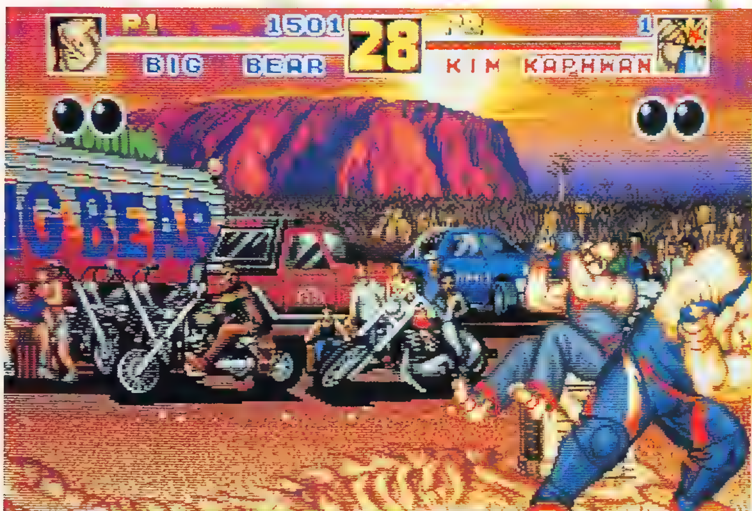
そんなベアの通常技を見てみよう。

大小パンチ、小キックは狙って当てるというより、ぶんぶん出して、相手を止める感じのほうがよい。相手が技を出そうとすれば、ことごとくつぶしてくれるぞ。ジャンプ中は小キックが一番いい。

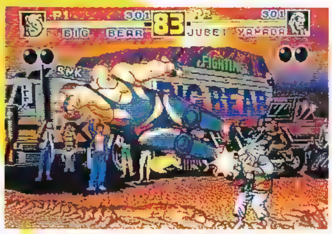
そして、一番使うのが立ち大キックだ。それも少し離れたドロップキックだ。

これは、自分が宙に浮くために、パワーウェーブやセンベイ、花蝶扇さらには東と十平衛のスライディングにすら当たらない素晴らしい攻撃だ。

これはドロップキックの出る距離でちょこちょこ出していよう。近すぎると違うキックになるので注意が必要だ。



これ、めくっているんだよ。



よけつつ攻撃。攻防一体の技！

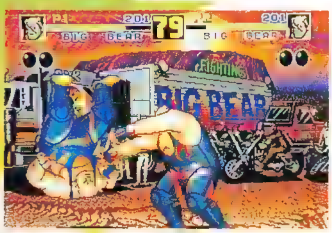
プロレスラーの基本は投げだ！ボンバー!!

ベアの投げ間合いはとても広く、なにかガードしたら投げてみる。そんな感じで、どんどん投げてみよう。

他に投げを狙うチャンスとして、ゴロ投げも使える。これはライン移動をしてからレバー下でもどり、その最中に投げのコマンドを入れておくものだ。案外きめやすい。

投げが色々あるベアだが、どの投げが一番強いのかというと、どれも同じぐらい。ただ使いやすさからすれば→＋Cのパワーボムだろう。

この技は、自分の目の前に投げる（落とす？）ので次の技につなぎやすいだろう。でも、その投げばかり使わずに、↘＋Cのラリアットドロップや↘＋Dのリフトアップスルーも使って相手に精神的ダメージを与えよう。この技を使うベアは意外と少ない。ほかのベアに差をつけろ！



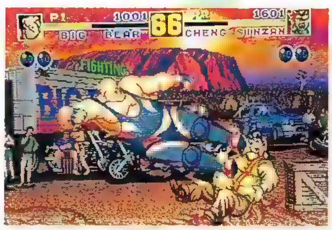
この投げ、使ったことある？

スーパードロップキックは使えるのか？

ズバリ、使ったほうがおもしろいでしょう。バンバン使いましょう。

しかし、Sドロップキックを溜めている間は必殺技が出せないので、ぎこちない動きで相手にバレてしまうかもしれないぞ。

当たれば気分は爽快、結果で負けても君の心の中では勝利だ！



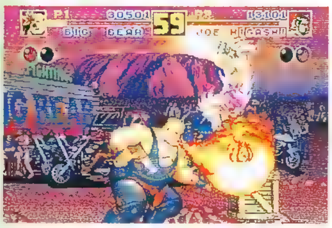
この瞬間、君の勝利は決定した。

ファイアーブレスは超強力だ！

ベアの超必殺技、ファイアーブレスは強い。これを使わない手はないぞ。これを連続して出しているだけで相手は意外といやなものだ。

アンディと東の起き上がりに重ねておけば、昇龍弾やタイガーキックで抜けても落ちて来て燃えてしまうぞ。ギリギリあたるぐらいに出すのがコツ。

あと、ベアに必要なのは読みだ。相手の裏をついて攻撃しよう。燃えろ！ファイアー!!



は〜い、後は燃えるだけ。



鬼の山田十平衛最強伝説

十平衛の強味といえば、なんといっても投げ技の多さと強さだろう。ダッシュ二本背負いと大いずな落としで、投げて投げて投げまくって勝利しよう。

相手を転ばせる。そのことだけを考える

基本的な攻め方としては、センベイを投げて相手を跳ばし、跳んできたらスライディング（しゃがみ大キック）で転ばせる。そこにダッシュ二本背負いという感じだ。

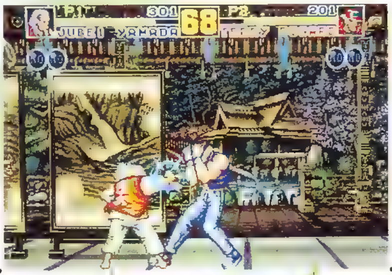
もちろんこれだけで相手に勝てるわけがない。が、この基本は頭の中に入れておこう。

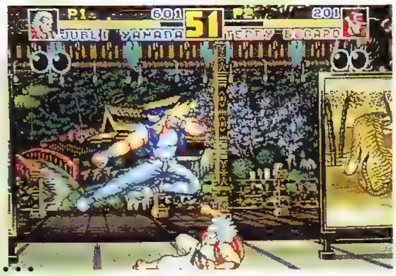
相手にこちらの動きを読まれないようにするには、立ち小パンチや小キックなどを出しつつ後ろにためる。そしてスキをついてセンベイを投げてやろう。

ちなみに、立ち小パンチや小キックは意外に強く、相手の攻撃を返しやすいぞ。これは、チン、キム、アンディに有効だ。

そして相手が跳んだらスライディング。だが、相手によっては返せないものもあるから注意しろ。テリー、不知火、東、チンがそうだ。この相手にはいくつかの対処方法があるので説明しよう。

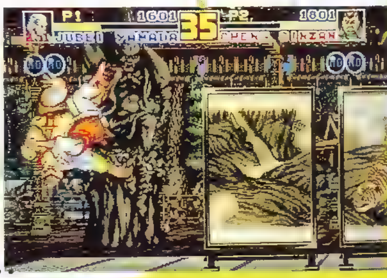
まず、後ろに回ってスライディング。これは自分に相手の後ろに回る余裕がなければダメ。


こんな技もいいね（C+D）。


これは確実だね。

次に空中投げがある。これはけっこう難しく相手との距離、タイミングに慣れなければならない。

この技が決まれば相手への精神的ダメージが大きい。その気になれば不知火のムササビの舞やチンの大太鼓腹打ちも空中投げができるぞ。


その気になれば投げられるぞー

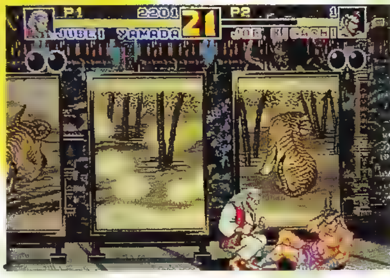
これらの方法で相手を転ばせたら十平衛の本領発揮だ。

相手の起き上がりを攻めろー技は色々、使い分けが必要

まずは、ダッシュ二本背負いを入れるのだが、ダッシュ二本背負いを出したときには必ずガードをしよう。テリーや東は必殺技で返そうとするが、ガードを入れておけば防げるぞ。そうしたら、もう一度転ばせてしまおう。

ただし、アンディ、チン、キムに必殺技で返されるとガードできないので注意だ。

もう一つは、相手の起き上がりに大いずな落としを入れてみよう。テリーとキム以外にはなぜか入りやすい（アンディや東も無敵技が出ていれば返される）。なぜ入るかは不明。ただ、相手が投げ返しを狙っていると、時々投げ返られてしまう。それ以外の技なら（小技など）すいこんでしまうぞ。

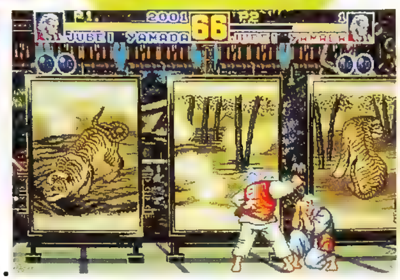

この間に溜めておいて…、

大いずな落としの代わりに、ダイナマイトいずな落とし（超必殺技）でも可能だ。

不知火、ベア、十平衛に使える技としてラリアット熊殺し（別名、月の輪熊殺法）というのがある。

これは相手の起き上がりにC+Dのライン跳ばし攻撃を重ね、そして熊殺しを入れる恐ろしい技だ。

十平衛と不知火はしゃがんでいるとC+Dのラリアットが当たらないのだ。その間に熊殺しのコマンド（↗+C）を入れておけば入ってしまう。ただし相手が技を出していると返されるぞ。


熊殺しもらった！

ビッグ・ベアにはラリアットをガードされてしまうが熊殺しは入る。どうやらビッグ・ベアは投げられ判定が大きいようだ。

熊殺しじゃあぁぁ…

もし相手が気絶していたら、なにがいいか？

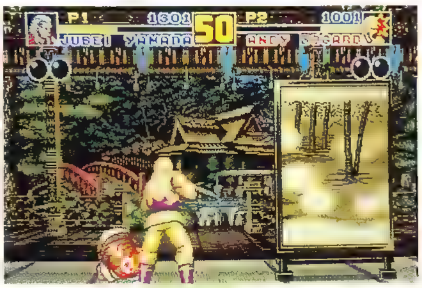
もちろん超必殺技が出るならそれがいいが、それ以外なら熊殺しが一番いいだろう。なぜなら、熊殺しは超必殺技に次ぐ（いやそれ以上かも）威力をもっている。

ただ、出しづらいのが難点だ。出しやすい方法を書いてみよう。

●**ジャンプ法**…ジャンプ中に↗斜め上に入れてCボタンを連打する方法。これが一番やりやすい。

●**ゴロゴロ法**…A+Bでライン移動して、レバー下で転がってもどってくる。その最中にコマンドを入力しておけばいい。これは相手が気絶していなくても、スキをついてきめることができる。

●**しゃがみ法**…一回レバーを下に入れてからコマンド入力すると意外と出る。しかし、難しい。練習が必要だ。覚えれば最強になれるかも？


ゴロゴロ…この間に↗+Cだ！

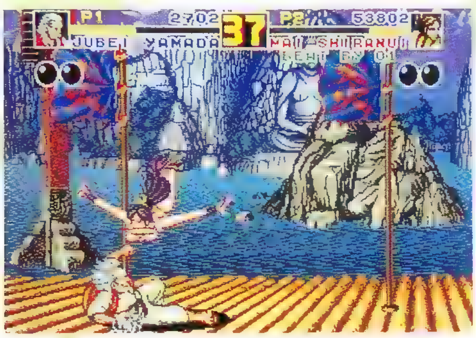
最強への道は遠かった…

その他に使える技としては、ライン移動からのダッシュ二本背負いなども強力だ。

各キャラへの対応策としては、キムの飛翔脚ガードしてから、ダッシュ二本背負いや、不知火のムササビの舞をスライディングで返すなどがある。ビッグ・ベアには基本戦法で十分だ。

基本を覚えて、どんどん投げにいこう。

極めろ、熊殺し！


はい、これズシャーとね。

パワーを生かしてたたみかけろ

チン・シンザン

チンは、すべての相手に対してまんべんなく闘うことができる。強さのひみつはそこにある。

RIK君

基本は"攻め"と"守り"

対戦における基本は、何があろうと"攻め"と"守り"である。試合の運び方というか、ペースというか、攻めてはいけない時があるのだ。

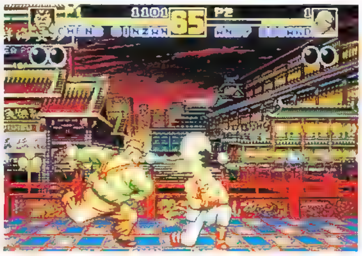
チン・シンザンはこのことがとてもよく当てはまると思うのだ。こいつの必殺技は体当たり系の技（破岩激・大太鼓腹打ち）なので、無意味に攻めてもガードされて、必ずといっていいほど反撃を受けてしまうのだ。これでは勝てない。

といった感じで本題に入ろう。では、どうやったら勝てるのか?つまりは、どういった時に何の技で攻めればよいのか?細かく見ていくことにしよう。

●氣雷砲

この技は飛び道具なので、相手の倒れた起き上がりざまに重ねておくのに最適だ。1発ガードさせれば、2発目、3発目を撃って、相手を跳ばせるために使うのもいい。

キャンセルを用いた使い方もある。相手にしゃがみ小パンチなどの技をガードさせたあと、すかさずコマンドを入れて氣雷砲を出せば、悪くても相撃ち、相手がガードすればこっちのペースだ。

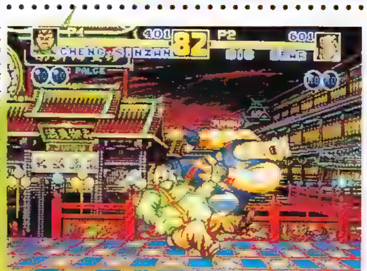

相手の反撃を防ぎ、こちらのペースを守る。

また、この技は出るまでの時間が長いので、不用意には出さないこと。他の飛び道具との撃ち合いも、弧を描いて飛ぶのであまり好ましくない。

●破岩激

小の技と大の技の違いは、飛距離だけではない。小は、技が出るまでの時間が非常に短いのだ。大の技は相手が気絶したときくらいしか使いようがないが、小にはいろいろ使い方がある。

相手に倒されてしまった時や相手の追い撃ちを返す時。相手が小技から大技に移る一瞬のスキに当てたり、少し遠い間合いの時に一瞬で近寄り投げや技を当てる時などだ。

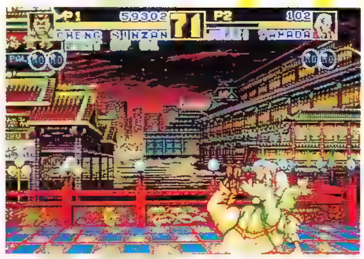

敵の猛攻をくい止めろ！相撃ちでも相手が転ぶのでOKだ。

とにかく、くらった相手は倒れてしまうのが大きい。相手の攻撃をくい止めることができる。しかし弱い面もやはりあって、ガードされてしまうと一方的に反撃されてしまう場合があるのだ。これだけには注意。

●大太鼓腹打ち

この技は足が遅いチンの欠点を補うし非常に有効な技だ。主に相手の飛び道具をかわしつつ相手に当てたり、近づいて来ない消極的な相手（逃げ野郎とも言う）に対して牽制で使ったりする。しかし、ガードされると反撃のおそれあり。

小と大の違いはまず速度。前述の攻撃は主に大でやる。小は速度は遅いが、空中で微調整ができる。微調整でめくり当てを狙ってみるのもいい。あと重要な違いは、大の技は当たれば相手が倒れるということ。これが大きい。対して小は倒れないので、反撃をくらう。したがって基本は大を使おう。


起き上がりに大を重ねてやるとめくりになる時もあるのだ。

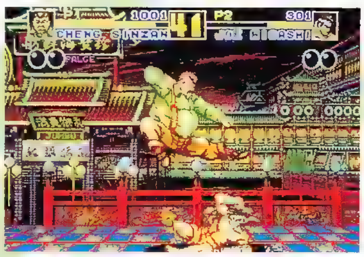
●通常技

まずは対空兵器。立ち小パンチ、C+Dのライン跳ばしの2つがある。通常はライン跳ばしを使うが、間に合わない時は小パンチを使う。小パンチは負ける危険性あり。相撃ちも多い。

近距離での攻防には、しゃがみ小パンチ、ライン跳ばしを使う。大足払いはまったく使えない。


使えない大足払い。リーチも異常に短い。

跳び込みは、大キックが最も使えるだろう。なんせ空中で2回蹴りが出るのだ。

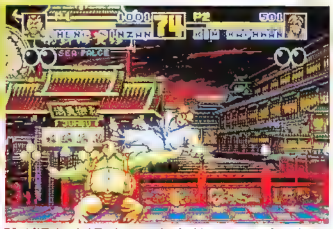

スライディングに勝てるのが大きい。リーチもそこそこ。

●避け攻撃

この技は特殊な技で、下半身以外は無敵の技である。

出し方は、レバーを前に入れると同時にAボタン。避け攻撃なので敵の攻撃を避けたあとでないと出ないのである。

使い方は色いろで、相手の連続技を途中で止めたり、跳び込みをダイレクトで返したりすることが可能。技が当たれば相手は倒れる。

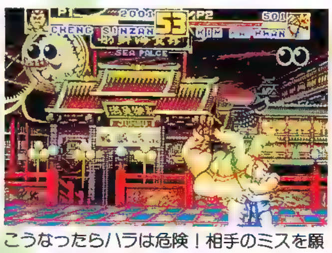

跳び込みを返すのにも有効。足元が弱点。

各キャラ別対策

まず、テリーと不知火舞。

この2キャラに対しては、破岩激・大太鼓腹打ちをむやみに出してはいけない。ガード後、大キックで返されてしまう。

キムに対してだが、相手の体力が少なくなってからは、大太鼓は使えない。なぜなら、ガードされたのち、相手の超必殺技が確実に入ってしまうからだ。かわすのは不可能。

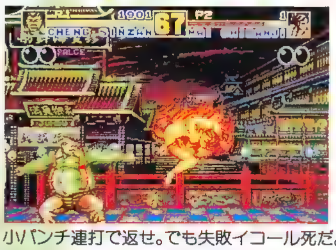

こうなったらハラは危険！相手のミスを願う。

しかし逆に、飛翔脚をこちらがガードした場合には、小破岩激で追いかけて↓避け攻撃が当たる。

ベアのジャイアントボムは、破岩激で相撃ち。避け攻撃が使えそうだが小だとどちらの技もあたらない。大だと負ける場合多し。

テリーのライジングタックルはガードすれば直後に破岩激が入る。アンディの斬影拳は、小破岩激で相撃ちがいいだろう。

不知火舞の超必殺技は脅威だが、離れていれば立ち小パンチで返せる。ただ失敗が怖い。テリーと舞には押されるとつらいが、他キャラとは同等以上に闘えるハズだ。


小パンチ連打で返せ。でも失敗イコール死だ。

餓狼伝説2 増刊号発売記念

どど〜んと300大大プレゼント!!

1 SNK提供





①NEO・GEO本体 ➡ 2名



②NEO・GEOカセット「餓狼伝説2」➡ 3名

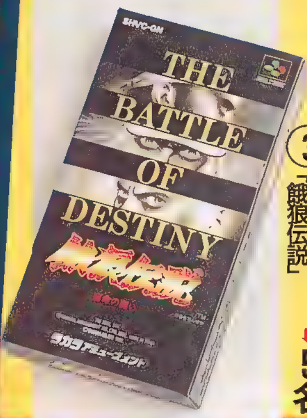
2 タカラ提供



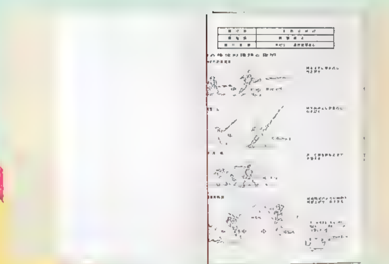
①餓狼伝説Tシャツ ➡ 5名



②GARO キャップ ➡ 3名



③SFC版ソフト「餓狼伝説」➡ 5名



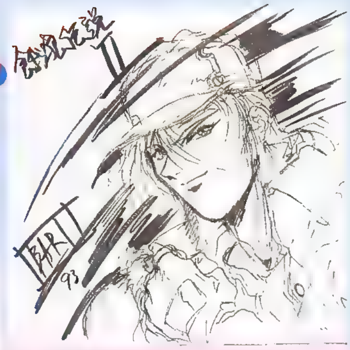
③餓狼伝説2設定集 ➡ 4名

3 ゲーメスト

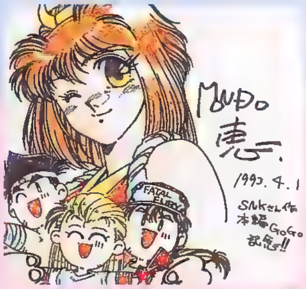
餓狼伝説2増刊号の発売記念として、餓狼グッズをなんと総勢300名に大大プレゼント！NEO・GEO本体、餓狼オリジナルグッズ、そしてMONDO恵イラストサイン色紙、大張正己直筆サイン色紙といったプレミア的なアイテムも用意。ふるって応募してくれ！



①大張正己直筆サイン入りポスター ➡5名



②大張正己直筆サイン色紙 ➡1名



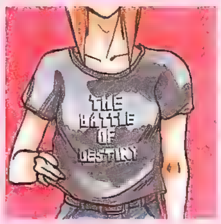
③MONDO恵直筆サイン色紙 ➡1名



④石井ぜんじ直筆サイン入餓狼伝説2ビデオ ➡5名



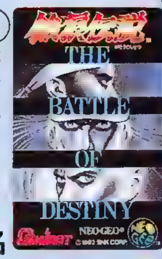
⑤レオ.ADVERイラストTシャツ ➡5名



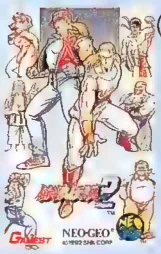
⑥餓狼伝説2ロゴ入Tシャツ ➡5名



⑦MONDO恵 イラストTシャツ 3種類各5名



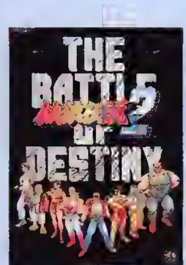
⑧餓狼伝説テレカ ➡5名



⑨餓狼伝説2テレカ ➡5名



⑩餓狼伝説2缶ペンケース ➡10名



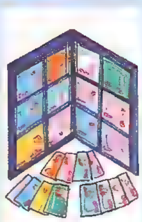
⑪餓狼伝説2下敷き ➡50名



⑫餓狼伝説2レポートパッド ➡50名



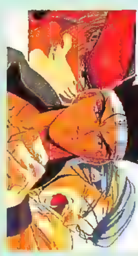
⑬織倉まこと不知火舞イラストテレカ ➡5名



⑭餓狼伝説2テレカセット 2種類各➡2名



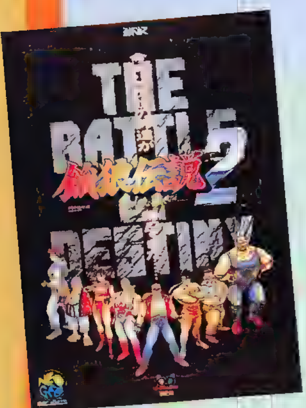
⑮大張正己イラストテレカ ➡5名



⑯餓狼伝説アニメテレカセット ➡2名



⑰MONDO恵テレカ4枚 ➡5名



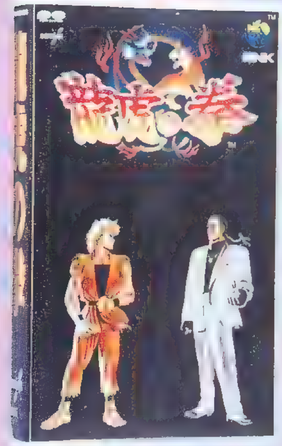
⑱餓狼伝説2ポスター ➡100名

●プレゼント希望の方は、48〜49ページのとじ込みアンケートハガキで申し込んでください。
●締め切りは'93年7月31日の消印まで有効です。
●当選者はゲーメスト本誌'93年9月号で発表します。

餓狼グッズ1000円以上お買い上げの方にネオジオステッカーをプレゼントします。

ゲーメスト餓狼伝説2増刊
超読者サービス部

龍虎の拳
●4800円（税込み）★V-66
送料サービス



MONDO先生・熱筆!!
餓狼Tシャツ製作開始だ!!
●各2500円　送料360円



テリー★SS-8　アンディ★SS-9
東丈★SS-10



餓狼伝説2ビデオ
●6000円（税込み）★GV-2
送料サービス

餓狼2ステイショナリーセット
（カンペン・レポートパッド・下敷き・おまけノート）
●1250円★SS-7 送料1セット360円　2セット以上500円

餓狼伝説2レポートパッド
●350円 ★SS-6
送料1冊250円
2冊以上360円



餓狼伝説2 下敷き
●280円 ★SS-5
送料1枚175円
2枚以上250円

餓狼伝説2カンペン
●700円 ★SS-4
送料1個250円
2個以上360円

これは買うしかないぞ!!
MONDO先生渾身の
スペシャルテレカだ!!



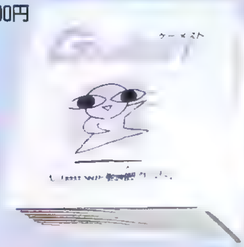
テリーテレカ★SS-11
アンディテレカ★SS-12
東丈テレカ★SS-13
舞テレカ★SS-14
●各1300円　送料サービス
※このテレカは実際の製品と多少異なります。



スペシャルテレカセット

テレカ７枚＋オリジナルテレカケース●9500円★CG-８
おまけにポストカード５枚付き。

ゲーメストバインダー



●800円★B-１
送料何冊でも600円

NEWバインダー

●1200円★B-２　送料何冊でも600円



テレカ　送料サービス



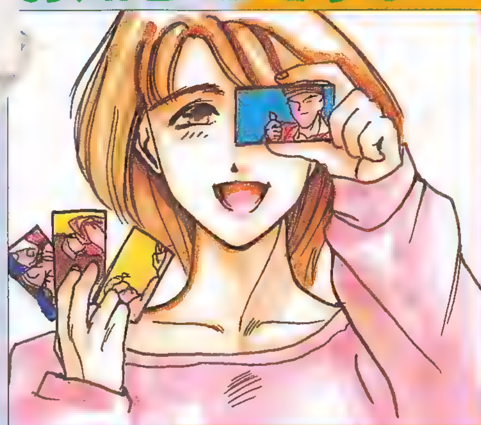
①餓狼伝説２●1200円★SS-３
②龍虎の拳●1200円★SS-２
③ワールドヒーローズ●1200円★A-１
④餓狼伝説●1000円★SS-１
⑤織倉・舞●1300円★GS-１
⑥織倉・ジャンヌ●1300円★GA-１
⑦むーちゃん●1200円★G-９
⑧克亜樹テレカ●1300円★CG-１
⑨真鍋譲治テレカ●1300円★CG-２
⑩山口譲司テレカ●1300円★CG-３
⑪原口清志テレカ●1300円★CG-４
⑫柴田昌弘テレカ●1300円★CG-５
⑬中垣慶テレカ●1300円★CG-６
⑭織倉まことテレカ●1300円★CG-７

オリジナルテレカケース



●1000円★G-４　送料２冊まで250円　３冊以上360円★テレカ24枚収納＊ご注意：テレカは付いてきません。

新作餓狼２グッズのお知らせです。

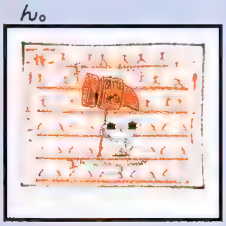


※このイラストは完成予想図を見てよろこぶ女の子なので、実際の製品とは多少…いや、かなり違うかも知れません。あしからず。

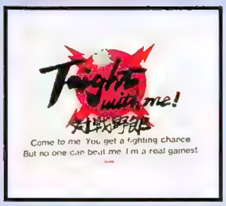
Q：あのぉ～風の噂で聞いたんですけどぉ…餓狼伝説２のNEWアイテムが作られているという話なんですが…

A：（むむ！それを一体どこで…もっと秘密にしておきたかったのに…）一はい！作ってますよ。まずは●餓狼伝説アニメテレカ４種類各1300円。そして●餓狼２の下敷きセット（予価3800円）。とどめはこれだ!!●餓狼伝説２スペシャルテレカセット（予価１万5000円）です。超気合を入れて作ってますので心躍らせて待っていてくださいね。

餓狼伝説グッズが次々と登場です。詳しい情報はゲーメスト本誌の読者サービス部を見てね。







Tシャツ

●各2300円　送料360円

餓狼伝説Tシャツ★W-７
対戦野郎Tシャツ★W-６
雑君Tシャツ★W-10

通販のお申し込みは読者サービス部へ

（⑦屋では通販は取り扱っておりません）

郵便振替口座番号　東京5-98420
㈱新声社　読者サービス部

●P.48～49の間についている別紙の振込通知票、または郵便局の通知票でお申込みください。◎現金書留または電話注文は取り扱っておりません。
●ご注文からお届けまで２週間以上かかります。商品により１カ月以上かかる場合がありますのでご了承ください。
●返品について：お届けの商品が不良品または配送上の故障以外は交換・返品できません。

お問い合わせ（月～金）
☎03-3293-9326
価格は税込みです。

送料

●たくさんの商品を買った時には、その中で一番送料の高いものの送料分をおくってください。
例）テレホンカード……サービス、下敷き２枚……250円　CD２枚……360円
以上を一括ご注文の時、送料は360円。

NEO GEO CD CORNER

餓狼伝説／ラストリゾート
●1500円★1176
龍虎の拳
●1500円★1195
ワールドヒーローズ
●1500円★1202
餓狼伝説２
●1500円★1208

ゲームサウンドSNK
●2627円★1005
原始島
●1500円★1028
NEOGEOサウンドパワー
●2500円★1022
ビーストバスターズ
●1500円★1048
ザ・スーパースパイ／

ニンジャコンバット
●1500円★1056
ASO II
●1500円★1130
キングofザモンスターズ／クイズ大捜査線
●1500円★1138
クロスソード／戦国伝承
●1500円★1150

これを読まなきゃキミの人生半分だぜ!!

月刊ゲーメスト

ゲーマーのゲーマーが読むゲーマーズバイブルだ!!



●新作ゲームの質と内容を見極めるニューゲームパトロール
●タイムリーかつ懇切丁寧攻略特集
●仲間ってすばらしいアイランド（投稿コーナー）

定価530円　毎月30日発売

大評判　ゲーメスト増刊号のご案内

ストリートファイターIIダッシュ

対戦格闘アクションの最高峰、ストIIダッシュ。話題の対戦攻略をはじめ、四天王必勝法、連続裏技集ほか。人気漫画家によるイラスト特集あり。全160頁・1200円



ザ・ベストゲーム

ビデオゲームの歴史が始まって20余年。その全作品を対象にした人気アンケートによるベスト30。その中から名作と呼ばれるにふさわしい9作を徹底解剖。1600作品のフルリスト付き。全240頁・1980円



アイランド黙示録

ゲーメスト創刊号から1992年2月号までのすべてのアイランド（投稿コーナー）を完全収録！6年の長き歳月をゲーマーの声とともによみがえらせる。70ページの書きおろしもある。全544頁・1280円



ギャルズアイランド2

完売大好評だったギャルズアイランドから3年。再びアーケードゲームの女性キャラクターが大集合。読者人気投票ベスト30から開発者描きおろしのイラストまで充実の一冊。全148頁・1200円



ストリートファイターII

一大ブームを巻き起こしたご存じストII。その魅力のすべてを完全凝縮！キャラ紹介、全技一覧表&出し方、コンピュータ戦や対戦の必勝攻略法、開発秘話などの内容盛りだくさん。全144頁・1000円



1991オールカプコン

カプコンゲーム第1弾バルカスから1991年のストII、キャプテンコマンドーまですべてのゲームを網羅。絶対お得なこの一冊。全160頁・1200円





餓狼伝説2™

—— 新たなる闘い ——

The three lone wolves return to clash with new opponents
in the "Sultan of Slugs" Battle Royale. After a year in training, forging bodies of steel,
Andy, Joe, and Terry take on the world.

GAROU DENSETSU II
ANOTHER SCENE



THE BATTLE OF DESTINY

ファイトの達人。

誰にも負けない。闘う孤独な狼は、誰に誉められる事も望まず、気高い意志にのみ触発され精一杯ファイトを繰り返した。その中で狼はいつしか多くの仲間を持ち、笑うことを覚えた。仲間たちの希望を一身に背負って立つ時、鋭さを増す牙を見つけた。愛する事を教えられた狼は今、本当の強さを望む。

“最高のアミューズメントを創ろう”。SNKは誰も見たことのない最高を追い求めて、アミューズメント・メッセージを、まじめに、楽しみながら、発信し続けます。理想がライバル、テリー・ボガード with SNK。

餓狼伝説2 新たなる闘い™

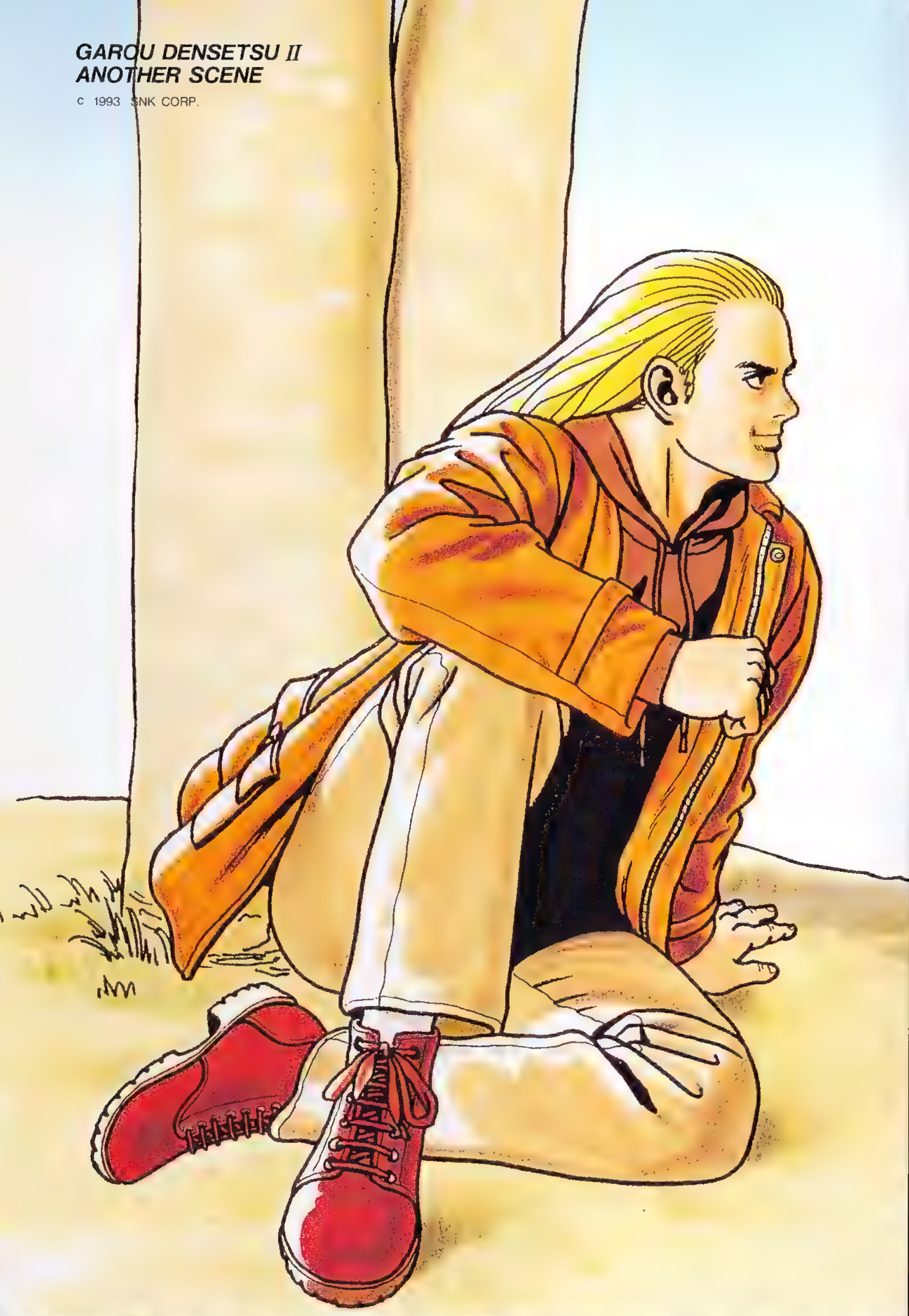
The lone wolves return! The Ultimate Bout changed with the power of NEO-GEO's 100 MEGA SHOCK.

TERRY BOGARD

With his trademark cap and windbreaker. Andy enters the battle to cetermine the mysterious identity of the SULTAN's promoter. Wolfgang Krauser Will his dizzying speed and lightning moves be enough to accomplish his task?
PRE-FIGHT QUOTE : "The moment we meet. it's game over for you pal"

The Future Is Now
SNK

GAROU DENSETSU II
ANOTHER SCENE



THE BATTLE OF DESTINY

弾けとぶ若さ。

静かにそしてたくましく鋼のようにしなった肉体が、次の瞬間、爆発的なアタックを生む。溜めて、放つ。斬新な躍動感あふれるその技は、つねに驚きと羨望の的となる。“教えてあげてもいいけど、僕にしかできないよ”と若者は無邪気に笑った。……“真似のできないオリジナリティ”。平均年齢20代前半というしなやかな感性を、サポートするSNK自慢の開発体制。整った環境と自由な雰囲気の中、のびのびとした個性たちが身を結びます。若く弾ける感性、アンディ・ボガード with SNK。

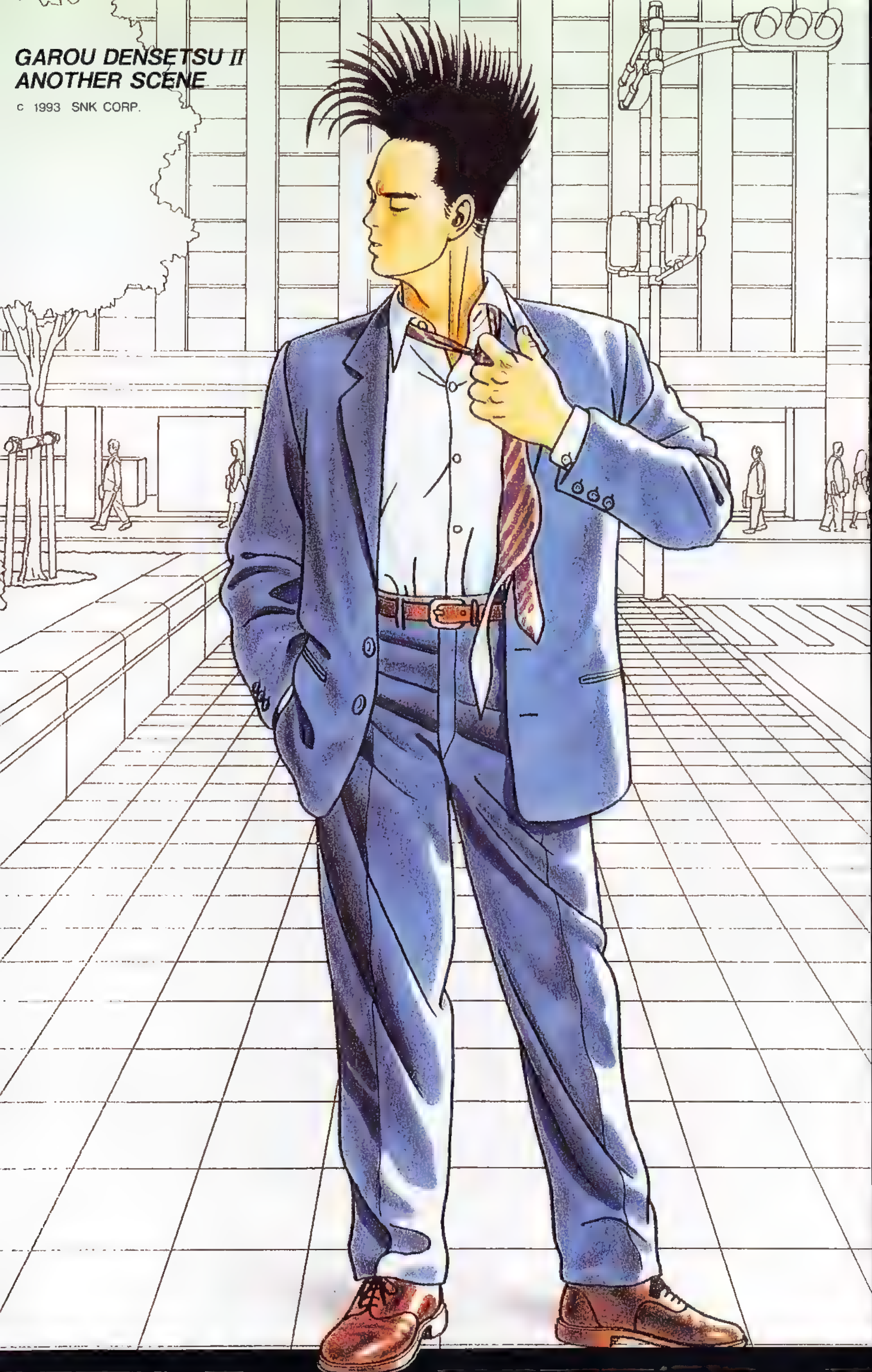
餓狼伝説2
新たなる闘い™

The lone wolves return! The Ultimate Bout changed with the power of NEO-GEO's 100 MEGA SHOCK.

ANDY BOGARD

Terry's kid brother. Smaller than Andy but large in ability, this master of Koppo.
the ancient Oriental art of bone breaking is a force to be reckoned with.
Fresh form a year of rigorous training of both mind and body.
Andy is prepared for his lineal grudge match and the chance to kick Krauser's posterior.
PRE-FIGHT QUOTE : "Andy's my brother, and I love him. but this time I'm gonna make him eat his cap"

The Future Is Now
SNK



THE BATTLE OF DESTINY

あくなき挑戦心。

常に留まることのできないのはなぜだろう。本物に触れるために幼くしてたった一人、異国に渡った。傷を癒す友を求めず、ひたすら傷つけてくれる敵を求めた。そして頂点を極めた。だが、史上最年少のムエタイチャンプは、「無敵」と呼ばれることを嫌い、だからこそ新たなるステージを自ら求めて挑むのだ。……"ドラマへの挑戦"。まだ見ぬプレイヤーと対話し、メディアとしてのゲームの可能性に挑む。ネクストを追い求めるこだわりが、新たな次元をひとつひとつスタンダードに変えて行きます。常に挑戦の始まり、ジョー・ヒガシ with SNK。

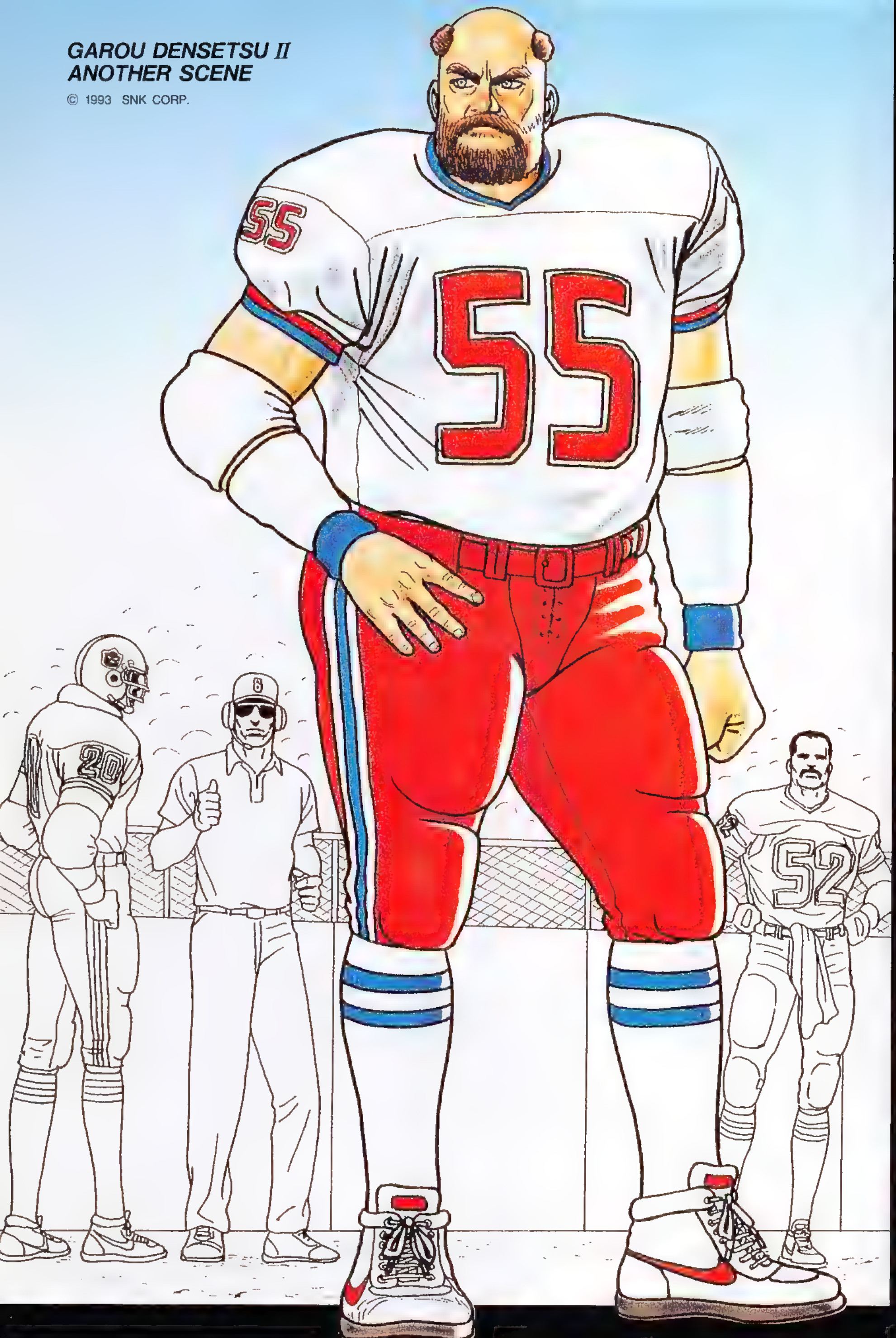
餓狼伝説2 新たなる闘い™

The lone wolves return! The Ultimate Bout changed with the power of NEO-GEO's 100 MEGA SHOCK.

JOE HIGASHI

After pleaging his allegianceto the brothers Bogard. Joe returned to the jungles to train.
After months of abscurity. Joe rose like a comet to the heights of world kick-boxing champ,
a title he still holds. With his mongoose like legs and HURRICANE UPPER. Joe is ready for all comers.
PER-FIGHT QUOTE : "What you don't know me?
Well after I bop your bean maybe I'll apply for one of those credit cards"

The Future Is Now
SNK



THE BATTLE OF DESTINY

正統ハイパワー。

全身にみなぎるパワー。その驚異的な破壊力をもとに、組み上げられたシンプルで力強い技が唸る。比類なき恵まれた肉体を天から与えられた時から、道なき道を歩くことを宿命づけられた男。大地のようなたのもしさの前に、人々は言葉を無くし、憧れる。そしておしみない声援を投げかける。……"ありったけの憧れを込めて"。クリエーターとユーザーの夢を加速するたのもしい大地、ハイパワーゲームシステムNEO・GEO。今、さらなる進化の予感さえも秘めて、憧れを現実にします。限界のないロマン、ビッグ・ベア with SNK。

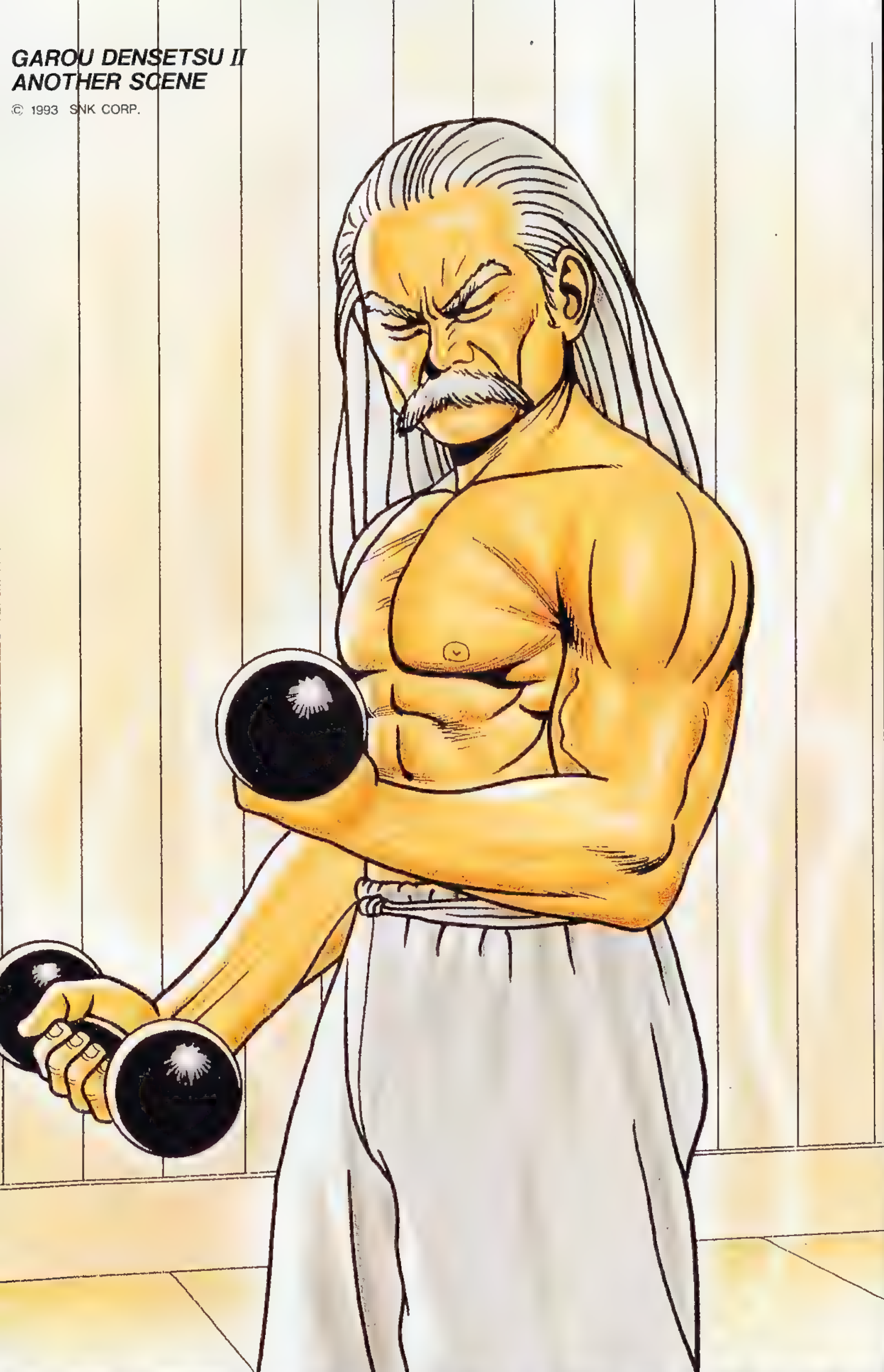
餓狼伝説2 新たなる闘い™

The lone wolves return! The Ultimate Bout changed with the power of NEO-GEO's 100 MEGA SHOCK.

BIG BEAR

Known before as the bear-wrestling roustabout and bodyguared.
Raiden, hi has taken off the mask and returned as an independent wrestler.
known for his obscene power and deadly LARIAT DROP
all contestants should keep their distance from him.
PRE-FIGHT QUOTE : "Fighting humans is new to me. If I don't easy. I'll end up ripping off their jaws.
Yeah. I know, it's grisly to think about it. Heh heh"

The Future Is Now
SNK



THE BATTLE OF DESTINY

やわらかな実力。

いつのまにか若い娘たちの輪に、平然と加わってはしゃいでいる。そこには柔よく剛を制す。の言葉を地でゆくような実力者の面影は、ない。調子に乗って彼女たちに投げとばされる事もしばしばなのだ。こんな素敵なジジィめったにいない。……“気がつけばいつもそこに”。蓄積した技術力を、一歩進んだ楽しさと使いやすさの為にフィードバック。ネオジオMVSを始めとするSNKのアミューズメントゲームマシンが、設置場所や活動範囲をどんどん広げています。ハイテクノロジーを身近に、山田 十平衛 with SNK。

餓狼伝説2 新たなる闘い™

The lone wolves return! The Ultimate Bout changed with the power of NEO-GEO's 100 MEGA SHOCK.

JUBEI YAMADA

Unquestionably the world's strongest 70 year old.
Jubei has Joined the contest to rekindle the flames of his youth and find some groupies to help him.
Still spry and lithe. between rounds he passes the time eating rice crackers and hitting on young female spectators. A lonely man in a repidly changing world.
PRE-FIGHT QUOTE : "I am not a dirty old man. I bathe every day. Oooh take a look at...bye sonny"

The Future Is Now
SNK



THE BATTLE OF DESTINY

世界にアクセス。

童話を読むように、サクセスストーリーをこよなく愛した。昨日の出来事を自慢するように、未来の夢を語った。そんな少年だった。大人になった彼は、たくましすぎるほどの行動力と頭脳で、ついに香港一の道場主と呼ばれるまでになった。かれは今、語り続けて来た夢、世界一の道場を開くために文字どおり体を張る。……“地球が舞台”。世界各国に散らばる活動拠点と、それらをリアルタイムに結ぶ情報網。国際ブランドとして大きく成長を続けるSNKから、またひとつ夢が羽ばたきます。世界へネットワーク、チン・シンザン with SNK。

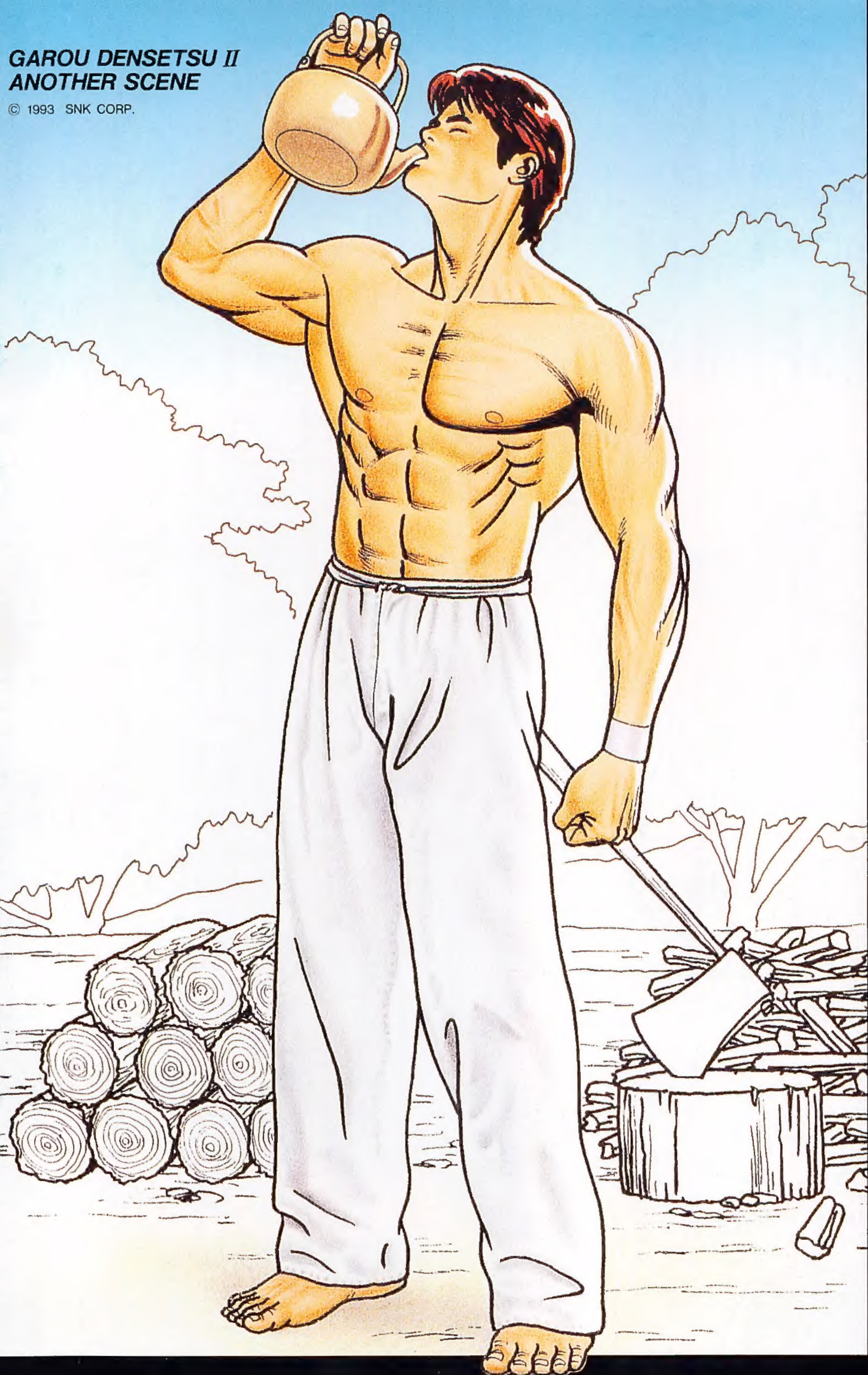
餓狼伝説2 新たなる闘い™

The lone wolves return! The Ultimate Bout changed with the power of NEO-GEO's 100 MEGA SHOCK.

CHIN SHIN ZAN

For someone who hates exercise the middle-age junk food addict certainly knows how to move!
His gravity-defying feats and unique body help him to win matches and especially prize money.
His ultimate dream : To bathe naked in a sea of gold coins.
The thought sends chills down the spine.
PRE-FIGHT QUOTE : "Money isn't everything, it's the only thing. No. seriously money, I would say, is the third most important thing in life. Trouble is, I keep forgetting the first two"

The Future Is Now
SNK



THE BATTLE OF DESTINY

確かなる手応え。

テコンドーこそ世界最強の武術と強く信じる男。攻防一体となった技の数々は何よりも正確さが要求される、と彼は言う。日々の鍛錬ひとつひとつの手応えを確かめながら行え、と息子たちに語る。そんな父に息子たちは絶大なる信頼を寄せ、誇りを学びとる。……“手応えの大切さ”。多種多様なネオジオブランドは、開発、製造から配送にいたるまでを一貫管理。SNKならではの高い完成度と迅速な対応を大切に、次々に夢を届けています。クオリティへの厳しさ、キム・カッファン with SNK。

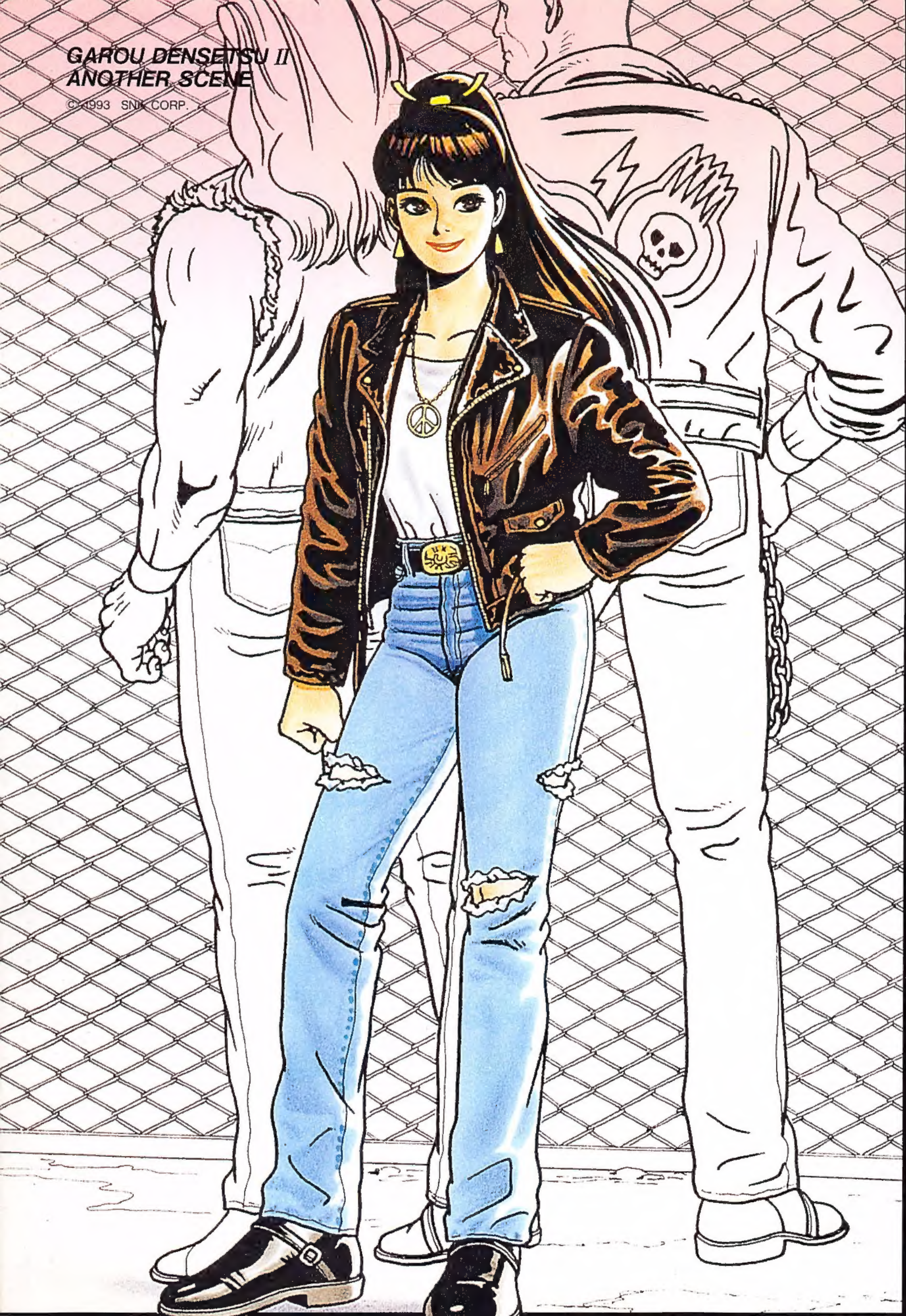
餓狼伝説2 新たなる闘い™

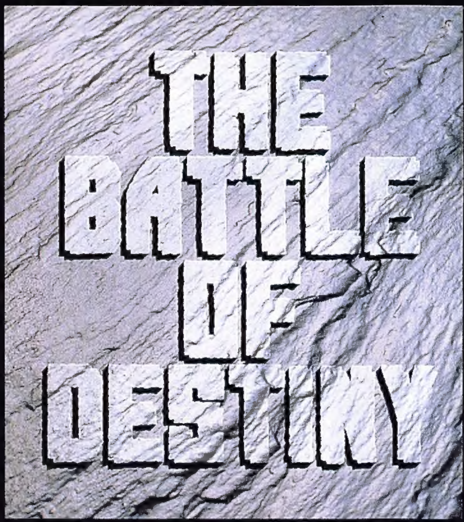
The lone wolves return! The Ultimate Bout changed with the power of NEO-GEO's 100 MEGA SHOCK.

KIM KAP HWAN

With ridiculous speed and punch of steel.
Kim is out to show that Tai Kwando and the Korean nation are not to be taken lightly.
His precise and steady ways of inflicting pain are sure to take him a long way.
PRE-FIGHT QUOTE : "Will there be free food after the fight?"

The Future Is Now
SNK





トレンド最前線。

均整のとれたボディを、あでやかな衣装が包む。ゲームを楽しむかのようなテンポで、世界一華やかな死闘が展開する。おそらくこの闘いで、対戦者は名誉を奪われ、観客は心を奪われるだろう。それほどまでに彼女は、強く美しい。……"あふれだす魅力"。ニューコンセプトを提案する人気のアミューズメントスペース「ネオジオランド」。アニメ、グッズなど豊かなメディアミックスによりますます広がる餓狼ワールド。SNKはこれからも、すべての人々に楽しさをプレゼントします。高感度アプローチ、不知火 舞 with SNK。

餓狼伝説2 新たなる闘い™

The lone wolves return! The Ultimate Bout changed with the power of NEO-GEO's 100 MEGA SHOCK.

MAI SHIRANUI

The daughter of Andy Bogard's martial arts teacher.
Mai has been trained in the Ninja teachings for 17 years.
With her flexible body and arms of iron. she is set to show which sex is the strongest.
PRE-FIGHT QUOTE : "I swear if that cracker eating old geezer makes one more comment about my costume, he's going to need a walker after I get through with him"

The Future Is Now
SNK

餓狼伝説2
No.91
平成5年5月30日発行
第8巻第9号通巻91号
発行人●加藤 博／編集人●高橋己代子



定価1200円
雑誌03660-5 Printed in Japan
T1003660051206